



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE
GOLDEN GATE DALAM PERGELARAN
BUSANA “*DIMANTION*”**

PROYEK AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun Oleh :

Rima Hanifah Rowiana

NIM. 14514134024

**PROGAM STUDI TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul “ Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide *Golden Gate* Dalam Pergelaran Busana *Dimantion*” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 16 April 2017 dan dinyatakan Lulus

DEWAN PENGUJI


Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Afif Ghurub Bestari, M. Pd	Ketua Penguji		10/7-17
Sugiyem, M. Pd	Sekretaris Penguji		10/7-17
Kapti Asiatun, M. Pd	Penguji		10/7-17

Yogyakarta, Juli 2017

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230198812 1 001

PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul “**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE *GOLDEN GATE* DALAM PERGELARAN BUSANA *DIMANTION***” yang disusun oleh Rima Hanifah Rowiana, NIM 14514134024 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 26 April 2017

Dosen Pembimbing,



Afif Ghurub Bestari, M.Pd

NIP. 19700523200501 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dalam Proyek Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya atau gelar lainnya di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 26 April 2017

Yang Menyatakan,



Rima Hanifah Rowiana

NIM. 14514134024

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk:

- Kedua Orang Tua dan keluarga yang telah mendukung dan membantu baik dalam dukungan moril maupun materil serta doa.
- Adik-adik ku yang selalu bisa menghiburku disaat jenuh dalam menyelesaikan laporan ini.
- Seluruh Dosen Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana yang telah memberikan bekal ilmu selama kurang lebih 3 tahun ini.
- Sahabat-sahabat terdekat yang selalu memberikan do'a dan semangat untuk terus berjuang.
- Teman-teman Teknik Busana D3 angkatan 2014 yang saling menyemangati, memberi saran serta motivasi dan kebersamaannya selama kurang lebih 3 tahun ini.
- Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan tempat untuk belajar dan menjadikan penulis sebagai mahasiswa yang bertaqwa, mandiri dan cendekia.

MOTTO

Katakanlah yang sebenarnya walaupun pahit

(HR. Bukhari)

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE *GOLDEN GATE* DALAM PERGELARAN BUSANA “*DIMANTION*”

Oleh :

Rima Hanifah Rowiana

NIM. 14514134024

ABSTRAK

Proyek Akhir ini bertujuan untuk 1) menciptakan disain busana pesta malam dengan sumber ide *Golden Gate*, 2) membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Golden Gate*, 3) menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Dimantion* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide *Golden Gate*.

Proses perwujudan karya busana dalam proyek akhir ini meliputi tiga tahapan sebagai berikut; 1) proses penciptaan disain meliputi tahapan; a) mengkaji tema “*Dimantion*”, b) mengkaji sumber ide yaitu *Golden Gate*, c) mengkaji trend *Vigilant*, d) mengkaji karakteristik busana pesta malam, e) membuat moodboard, f) menyusun unsur disain dengan menerapkan prinsip-prinsip disain, dan mengkaji teknik penyajian desain sesuai dengan konsep busana yang dipilih. 2) Proses pembuatan busana pesta yang meliputi: a) tahap persiapan berupa pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang dan menghitung kalkulasi harga dan pemilihan bahan, b) tahap pelaksanaan yaitu menata pola pada bahan, pemberian tanda jahitan, memotong, penjeluturan, penjahitan, c) tahap evaluasi yaitu evaluasi proses fitting I, fitting II dan evaluasi hasil. 3) Proses pertunjukan busana meliputi tiga tahapan; a) persiapan yaitu pembentukan panitia, menentukan tema *Dimantion*, sumber dana, waktu dan tempat, merancang tata panggung lighting, musik dan gladi bersih yang bisa mendukung kelancaran pelaksanaan pertunjukan busana *Dimantion*. b) pelaksanaan meliputi penilaian juri internal dan eksternal, menata panggung, musik dan lighting sesuai rencana pertunjukan, evaluasi kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pertunjukan.

Hasil dari proyek akhir ini adalah: 1) Terciptanya disain busana pesta malam dengan sumber ide *Golden Gate* yang dituangkan dalam bentuk *design sketching*, *presentation drawing*, *production sketching*, *design illustration*. 2) Hasil karya busana pesta malam dengan sumber ide *Golden Gate* terdiri dari 3 *pieces* busana pesta malam yaitu: berupa dres, blouse dan rok. Pembuatan busana pesta malam ini menggunakan kain lurik *udan liris* dan *organza*, 3) Hasil pertunjukan busana dengan tema *Dimantion* yang diselenggarakan pada hari Jumat, 24 April 2017 pukul 18.00 WIB, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta diikuti oleh 95 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2013 dan 2014.

Kata kunci : Busana Pesta Malam, *Golden Gate*, *Dimantion*.

AN EVENING PARTY DRESS INSPIRED BY *GOLDEN GATE* IN THE “DIMANTION” FASHION SHOW

Rima Hanifah Rowiana
NIM 14514134024

ABSTRACT

This final project aimed to: 1) create an evening party dress design inspired by *Golden Gate*; 2) make an evening party dress inspired by *Golden Gate*; and 3) hold a fashion show with the *Dimantion* theme and feature an evening party dress inspired by *Golden Gate*.

The processes of the realization of the fashion work in this final project included the following three stages. 1) The process of design creation included the following stages: a) studying the *Dimantion* theme, b) studying the inspiration from *Golden Gate*, c) studying the *Vigilant* trend, d) studying the characteristics of an evening party dress, e) making a *moodboard*, and f) arranging the design elements by applying design principles, and studying the design presentation in accordance with the concept of the selected dress. 2) The process of making the party dress included: a) the preparation stage in the form of measuring, making patterns, and designing and calculating the cost, and selecting the materials; b) the implementation stage that included arranging the patterns on the materials, giving stitching marks, cutting, basting, and sewing; and c) the evaluation stage, namely the evaluation of fitting I and fitting II processes and the results. 3) The process of the fashion show included three stages: a) the preparation, which included forming the committee, determining the *Dimantion* theme, source of funds, time, and place, and designing the stage, lighting, music, and rehearsal to support the the *Dimantion* fashion show to run well; and b) the implementation, which included the assessment by internal and external juries, stage arrangement, music, and lighting in accordance with the fashion show plan; and c) the evaluation of the match of the planning with the realization of the fashion show.

The results of this final project were as follows. 1) An evening party dress design was created, inspired by the idea source of *Golden Gate*, manifested in the form of *design sketching*, *presentation drawing*, *production sketching*, and *design sketching*. 2) The result was an evening party dress inspired by *Golden Gate*, consisting of 3 pieces of an evening party dress, namely a dress, a blouse, and a skirt. This evening party dress was made of *lurik* cloth with *udan liris* motif and organza. 3) The fashion show with the *Dimantion* theme was held on Friday, 24 April 2017, at 18.00 WIB in the Auditorium of Yogyakarta State University, followed by 95 students of Fashion Design Education and Fashion Design of the 2013 and 2014 enrolment years.

Keywords: *Evening Party Dress, Golden Gate, Dimantion*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir yang berjudul Busana Pesta Malam dengan sumber ide *Golden Gate* dalam pergelaran busana *Dimantion* dengan baik. Tak lupa pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu kelancaran dalam pembuatan penulisan Proyek Akhir ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Afif Ghurub B, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Mata kuliah Proyek Akhir
2. Ibu Widyabakti Sabatari, M. Sn, selaku Penasehat Akademik Program Studi Teknik Busana Angkatan 2014
3. Ibu Kapti Asiatun, M. Pd, selaku Penguji Proyek Akhir
4. Ibu Sugiyem, M. Pd, selaku Sekretaris Penguji Proyek Akhir
5. Bapak Triyanto. M. A, selaku Ketua Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
6. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Bapak Dr. Widarto, M.Pd , selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Bapak Prof. Dr. Drs. Sutrisna Wibawa, M.Pd, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.

9. Seluruh dosen pengampu Proyek Akhir yang memberikan bekal ilmu dan pengetahuan.
10. Arumdani Sekar (model) yang membawakan karya ini dengan baik dalam pertunjukan busana *Dimantion*.
11. Seluruh pihak yang telah membantu hingga Proyek Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Semoga segala bantuan yang diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, April 2017

Penulis

Rima Hanifah Rowiana

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRAC.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	Xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	Xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Istilah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penciptaan	5
E. Manfaat Penciptaan	6
 BAB II DASAR PENCIPTAAN	
A. Tema Penciptaan	8
B. Trend	9
C. Sumber Ide	14
1. Pengertian Sumber Ide	14
2. Penggolongan Sumber Ide	15
3. Golden Gate.....	16
4. Pengembangan Sumber Ide	17
D. DISAIN BUSANA	19
1. Prinsip Penyusunan Moodboard.....	20
2. Unsur dan Prinsip Disain.....	21
3. Teknik Penyajian Gambar	28
E. BUSANA PESTA MALAM	31
1. Deskripsi Busana Pesta Malam	31

2. Pola Busana	35
3. Bahan Busana.....	39
4. Pemeliharaan Bahan Busana.....	41
5. Teknologi Busana	42
6. Hiasan Busana	45
F. PERGELARAN BUSANA.....	49
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA	
A. KONSEP DESAIN	58
B. KONSEP PEMBUATAN BUSANA	60
C. KONSEP PENYELENGGARAAN BUSANA	62
BAB IV PROSES, HASIL, PEMBAHASAN	
A. Proses	64
1. Penciptaan Disain.....	64
2. Pembuatan busana	72
3. Penyelenggaraan Pergelaraan Busana.....	111
B. HASIL	123
1. Hasil Penciptaan Desain	123
2. Hasil Pembuatan Karya Busana	125
3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana	126
C. PEMBAHASAN	128
BAB V KESIMPULAN	
A. KESIMPULAN	133
B. SARAN	134
DAFTAR PUSTAKA	136

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan harga.....	99
Tabel 2. Evaluasi vitting I.....	102
Tabel 3. Evaluasi vitting II.....	105
Tabel 4. Rincian dana.....	108
Tabel 5. Susunan acara gladi bersih.....	110
Tabel 6. Susunan acara pelaksanaan.....	112
Tabel 7. Kejuaraan pergelaran busana “ <i>Dimantion</i> ”	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Warna tema Vigilant.....	11
Gambar 2. Tema Numericraft.....	12
Gambar 3. <i>Golden Gate</i>	17
Gambar 4. Lurik <i>udan liris</i>	40
Gambar 5. Kain organza.....	40
Gambar 6. Moodboard.....	65
Gambar 7. Desain sketching.....	67
Gambar 8. Presentation drawing tampak depan.....	68
Gambar 9. Presentation drawing tampak belakang.....	69
Gambar 10. Hiasan dan manik-manik pada blus.....	70
Gambar 11. Hiasan dan manik-manik pada rok.....	70
Gambar 12. Hiasan dan manik-manik pada kerah.....	71
Gambar 13. Lipit opnaisel.....	71
Gambar 14. Hiasan kepala.....	71
Gambar 15. Production sketching depan.....	73
Gambar 16. Production sketching belakang	74
Gambar 17. Pola dasar badan.....	76
Gambar 18. Pola dasar rok.....	77
Gambar 19. Mengubah pola dres.....	78
Gambar 20. Mengembangkan pola dress.....	79
Gambar 21. Pola jadi dress.....	80
Gambar 22. Mengubah pola bluss.....	81
Gambar 23. Mengembangkan pola blus.....	81
Gambar 24. Pola jadi blus.....	82
Gambar 25. Pola kerah setengah tegak.....	83
Gambar 26. Pola jadi kerah.....	83
Gambar 27. Pola rok lingkar.....	84
Gambar 28. Pola jadi rok lingkar.....	85

Gambar 29. Mengembangkan pola rok.....	86
Gambar 30. Pecah pola rok.....	87
Gambar 31. Pola jadi rok.....	88
Gambar 32. Mengembangkan pola transparant.....	89
Gambar 33. Pola jadi rok transparant.....	90
Gambar 34. Pola furing dress.....	91
Gambar 35. Pola furing blus.....	92
Gambar 36. Pola furing rok.....	93
Gambar 37. Rancangan bahan lurik.....	95
Gambar 38. Rancangan bahan lurik.....	96
Gambar 39. Rancangan bahan organza.....	97
Gambar 40. Rancangan bahan furing.....	98
Gambar 41. Fashion Illustration.....	123

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Persiapan Acara (23 Maret 2017) & Gladi Bersih.....	138
Lampiran 2. Jadwal Gladi Bersih 24 Maret 2017.....	139
Lampiran 3. Susunan Acara Pergelaran.....	140
Lampiran 4. Dana Pengeluaran.....	141
Lampiran 5. Layout Panggung.....	147
Lampiran 6. Media Promosi Pamflet dan Tiket.....	148-149
Lampiran 7. <i>Headpieces</i>	150
Lampiran 8. Model nampak Depan.....	151
Lampiran 9. Foto Desainer bersama Model.....	152

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Penciptaan

Belakangan ini banyak berita di media menyajikan beragam informasi seputar dunia fashion di Indonesia. Semakin berkembangnya aktivitas seseorang sangat dibutuhkan berbagai jenis busana yang sesuai untuk berbagai kesempatan. Adanya berbagai macam kegiatan, maka desainer menciptakan busana dewasa menurut kegiatan dan kesibukan sehari-hari, sehingga tercipta disain busana untuk macam-macam jenis busana. Mahasiswa diberi kesempatan untuk membuat busana pesta. Dahulu, menghadiri acara resmi lebih memilih untuk mengenakan busana tradisional seperti baju adat dan kebaya. Berbeda dengan sekarang untuk menghadiri pesta resmi seperti pesta resepsi pernikahan dan ulang tahun, lebih memilih yang dirasa lebih praktis pemakaiannya. Hal ini merupakan tantangan desainer agar menciptakan suatu karya sebagai alternatif dari beberapa kecenderungan dalam perancangan busana pesta pada kesempatan malam hari. Sebagian besar busana pesta yang dikenakan saat ini berbahan tile dan brokat. Inilah yang mendorong penulis mencari alternatif dalam menciptakan busana pesta malam yang berbeda. Karena remaja jarang yang menggunakan bahan tile maupun brokat sehingga desainer membuat busana dengan menggunakan bahan lurik. Dengan menggunakan bahan lurik kita juga dapat menjunjung tinggi nama lurik yang semakin kesini semakin jarang digunakan. Selain bahan busana yang berbeda pada umumnya, bentuknya yang unik dan

jarang ditemui pada busana pesta, namun penulis juga mempertimbangkan dalam kenyamanan pemakaian. Salah satunya adalah bagaimana busana pesta yang unik itu dapat digunakan oleh model dalam posisi apapun, misalnya posisi duduk, dimana setiap model pasti akan duduk saat menunggu gilirannya tampil. Penampilan yang baik dengan busana yang serasi merupakan salah satu hal bagaimana kepribadian seseorang dinilai orang lain.

Penciptaan busana pesta yang menarik harus mempertimbangkan beberapa hal, hal pertama yang harus dipertimbangkan adalah tema. Pada tugas Akhir kali ini mengangkat tema “*Dimantion (Disoriented Of Human Perception)*” yang berarti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang sering kali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif ini dipicu oleh media sosial. Ketergantungan terhadap media sosial mengakibatkan perubahan jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik sehingga kehilangan kemampuan dalam membedakan antara baik dan benar. Hal ini dikarenakan kemunculan informasi-informasi yang belum pasti kebenarannya namun telah mudah menyebar di media sosial. Keragaman persepsi manusia dalam menanggapi informasi yang muncul akibat dari media sosial menjadi inspirasi dalam menciptakan sebuah mode busana yang diwujudkan dalam busana pesta malam dengan mengikuti trend 2017 yaitu Grey Zone.

Trend *Grey Zone* digunakan sebagai visualisasi dalam sebuah masa, dimana kita kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah, hitam dan putih, sedangkan standart penilaian beralih pada subyektifitas pembuat

keputusan tersebut. Namun, meski didominasi oleh kegelapan, dimana kebenaran atau kesalahan menjadi sesuatu yang manipulatif, tidak berarti tidak ada warna serta harapan untuk kehidupan yang lebih baik. Empat konsep yang terdapat pada trend mode 2017 adalah *Archean*, *Vigilant*, *Cryptic*, *Digitarian*. Dari tema-tema tersebut penulis mengambil tema *Vigilant* dengan sub tema *Numericraft*, yang terinspirasi dari bentuk yang dihasilkan dari perhitungan yang cermat seperti dengan teknologi komputer. Meskipun memanfaatkan mesin-mesin canggih yang sebetulnya dapat meraih bentuk apapun, namun tetap memilih menjaga kemurnian bentuk basic yang sederhana, namun pada detail dapat terlihat analisa perhitungan yang konsisten. Dari penggambaran tersebut penulis mengambil sumber ide *Golden Gate* karena bangunan tersebut selain memiliki kesesuaian dengan sub tema *Numericraft* juga memiliki kekokohan bangunan dan struktur seling yang disusun dengan menggunakan perhitungan yang konsisten. *Golden Gate* adalah salah satu jembatan gantung paling besar dan paling spektakuler di dunia. Selain itu jembatan ini juga memiliki warna yang sesuai dengan sub tema *Numericraft*, yaitu warna kuning keemas-emasan.

Sumber ide inilah yang menjadi dasar busana pesta malam ini terlihat unik dan menarik. Keunikan busana yaitu pada bentuk rok yang mengembang pada bagian panggul dan bentuk kerah yang dibuat tidak seperti biasanya, yaitu bentuk kerah setengah tegak yang dibalik menjadi di belakang. Busana pesta biasanya dibuat dengan bahan yang berkilau, namun tidak semua busana pesta harus berkilau, oleh

sebab itu penulis ingin membuat busana pesta dengan bahan lurik *Udan Liris*. Busana pesta malam yang telah dibuat dapat diperkenalkan kepada masyarakat melalui sebuah pertunjukan busana dengan tema pertunjukan *Dimantion*.

Terciptanya busana pesta malam ini maka diharapkan pembaca dapat mengetahui bagaimana menciptakan sebuah busana pesta dengan sumber ide *Golden Gate* yang mengacu pada trend yang sedang berkembang saat ini yaitu *Grey Zone*, dan bagaimana menampilkan busana pesta malam pada sebuah pertunjukan busana.

B. Batasan Istilah

1. Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana pesta yang dikenakan pada malam hari. Busana pesta malam menggunakan bahan yang lebih baik serta hiasan yang di gunakan untuk memperindah busana. Busana pesta malam ini dikenakan oleh wanita remaja dengan usia 16-20 tahun. Pada usia remaja ini banyak model busana yang unik dan banyak pilihan bahan maupun model busananya.

2. Sumber Ide *Golden Gate*

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan disain ide baru dan merupakan langkah awal yang harus diperhatikan sebelum membuat sebuah disain. *Golden Gate* adalah salah satu jembatan gantung paling besar dan paling spektakuler di dunia. Selain itu jembatan ini adalah sebuah jembatan

gantung yang menghubungkan kota San Francisco, California di Semenanjung San Francisco dan Kabupaten Marin, California.

3. Pergelaran Busana Dimantion

Dimantion merupakan kepanjangan dari *Disoriented of Human Perception* yang berarti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang sering kali bersifat manipulatif.

Batasan istilah di atas dapat disimpulkan bahwa yang di maksud dengan Busana Pesta Malam dengan sumber Ide *Golden Gate* adalah busana pesta malam yang di kenakan pada kesempatan malam hari dengan sumber ide *Golden Gate* yang ditampilkan pada pertunjukan busana bertemakan *Dimantion*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian batasan istilah, maka permasalahan dalam penciptaan busana ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide *Golden Gate*?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Golden Gate*?
3. Bagaimana menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Dimantion* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide *Golden Gate*?

D. Tujuan Penciptaan

Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan proyek akhir adalah :

1. Dapat mencipta disain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *Golden Gate*.
2. Dapat menciptakan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *Golden Gate*.
3. Dapat menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Dimention* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide *Golden Gate*.

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Mahasiswa

- (1) Menambah pengetahuan tentang pembuatan busana pesta.
- (2) Menerapkan kemampuan, keahlian, dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis dalam berkarya.
- (3) Mendorong dan melatih penulis untuk lebih kreatif dalam berkarya dan mensosialisasikan karyanya kepada masyarakat.

2. Bagi Lembaga

- (1) Menunjukkan kepada masyarakat akan keberadaan Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
- (2) Mensosialisasikan karya-karya yang diciptakan oleh para mahasiswa kepada masyarakat akan keberadaan Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- (3) Melahirkan tenaga kerja yang terampil dan profesional dalam setiap pekerjaannya.

- (4) Melahirkan desainer-desainer yang professional yang dapat bersaing dengan dunia usaha.

3. Bagi Masyarakat

- (1) Memperoleh referensi bahwa Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta memiliki disainer muda berbakat yang dapat direkrut sebagai tenaga kerja
- (2) Sebagai informasi masyarakat mengenai karya-karya mahasiswa program studi teknik busana.
- (3) Sebagai informasi masyarakat mengenai eksistensi program studi teknik busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- (4) Memperoleh wawasan tentang berbagai macam busana dan perkembangannya.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN

A. Tema Penciptaan

Menurut Kamus Besar Indonesia tema disebut sebagai pokok pikiran dan dasar cerita. Sebelum menciptakan sebuah karya, hal terpenting yang dilakukan adalah penentuan tema. Tema besar pergelaran busana tahun ini yang diambil adalah *Dimantion* yang merupakan hasil dari kajian terhadap *trend* tahun 2017 yaitu *Grey Zone*. *Dimantion* merupakan kepanjangan dari *Disoriented of Human Perception*. *Disoriented* yang bearti kebingungan, *Human* yang bearti manusia serta *Perception* yang bearti Persepsi, (tanggapan memahami sesuatu). Tema *Dimantion* atau *Disoriented of Human Perception* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang sering kali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif ini dipicu oleh perkembangan media sosial yang dinilai sangat pesat. Teknologi akses komunikasi semakin maju memudahkan masyarakat dalam bersosialisasi. Hal ini memudahkan seseorang untuk berkomunikasi dan bertukar informasi. Informasi adalah “hasil pengolahan data yang memberikan arti dan manfaat” (Azhar Susanto, 2008:38). Namun ternyata, kemudahan-kemudahan yang ditawarkan akibat perkembangan teknologi komunikasi, selain membawa dampak positif juga membawa pengaruh negatif terhadap masyarakat itu sendiri. Disamping itu dari banyaknya informasi yang ada di media sosial belum mampu menjanjikan keakuratan dan keaslian suatu informasi. Media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran informasi.

Masyarakat sulit membedakan antara informasi yang benar maupun yang salah, inilah yang memicu kerusuhan karena media sosial memicu masyarakat untuk mengaktualisasikan diri yang tidak dapat dilakukan di kehidupan nyata. Dampak media sosial yang merajai juga akan mengubah kebiasaan menjadi kebarat-baratan dengan unsur kebebasan sepenuhnya. Sosialisasi langsung nampaknya menjadi tidak terlalu penting jika sudah bersosialisasi melalui media sosial. Informasi yang berkembangpun memanipulasi rasa dan merubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik sehingga manusia menjadi bingung dengan buramnya batas baik dan jahat. Tema *Dimantion* mengacu pada trend fashion 2017/2018 yaitu *GreyZone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah. Disoriented (kebingungan), Human (manusia), Perception (persepsi, tanggapan daya memahami/menanggapi sesuatu). Jadi yang dimaksud Dimantion adalah kebingungan akan persepsi manusia manusia dalam menanggapi informasi (media sosial) yang merubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik.

B. Trend

Menurut Prapti Karomah dkk (1988), trend adalah suatu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan setiap setahun sekali. *Grey Zone* merupakan *trend* global tahun 2017-2018 yang menggambarkan sebagai visualisasi dalam sebuah masa, dimana kita kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah, hitam dan putih. Meski didominasi oleh kegelapan, dimana kebenaran atau kesalahan menjadi sesuatu yang relatif dan abu-abu namun bukan berarti tidak ada warna atau

harapan yang mungkin muncul akibat adaptasi kemanusiaan kita terhadap masa yang tidak terlalu memberikan kecerahan dan stabilitas sistem kehidupan. Trend ini merupakan trend baru dalam dunia mode. Dalam trend *Grey Zone* terdapat 4 tema yaitu :

1. Archean

a. Tectonic

Sub tema ini mengingatkan pada lapisan bumi yang mengandung bebatuan, tanah maupun pasir . berkesan gersang namun bervolume dan memiliki permukaan halus dan nyaman disentuh.

b. Primigenial

Terinspirasi dari simbiosis kehidupan antara organisme. Seperti elemen kayu dan jamur, sarang binatang dengan binatang, seperti lebah, burung, yang saling bersimbiosis dibantu dengan sinar matahari, menghasilkan perpaduan yang unik antara warna gelap dan warna menyala.

c. Residuum

Menampilkan bentuk dan elemen bumi yang keras, kasar seperti batuan vulkanik, mineral, fosil, namun memiliki efek dekoratif yang terkesan mahal namun tidak umum.

2. *Vigilant*

a. *Numericraft*

Inspirasi dari bentuk yang dihasilkan dari pengolahan yang cermat dengan teknologi komputer. Meskipun memanfaatkan mesin-mesin canggih yang sebetulnya dapat meraih bentuk apapun, namun tetap memilih menjaga kemurnian bentuk basic yang sederhana, namun pada detail dapat terlihat analisa perhitungan yang konsisten



Gambar 1. Warna Tema *Vigilant*

b. *Affix*

Keistimewaan tema affix ini terletak pada keunikannya yang bervariasi dalam teknik pasang dan sambung untuk menggabungkan material yang berbeda. Permainan olah bahan juga akan memperkaya penampilannya, meskipun tampil komposisi warna yang natural dan ringan.

c. *Substansial*

Sub tema ini menonjolkan karakteristik material yang digunakan, meskipun dengan proses teknologi tinggi, lebih ke permainan komposisi bidang pada bentuk yang sederhana, untuk memberikan kesan kokoh, berat dan padat



Gambar 2. Tema Nimericraft

3. *Cryptic*

a. *Responsive*

Diambil dari bentuk modular yang mengingatkan pada bentuk organisme yang memiliki respon yang tinggi terhadap habitatnya dan memiliki kemampuan bertahan hidup yang tinggi. Dibuat dengan tingkat keilmuan dan keterampilan tinggi.

b. Iridescent

Gambaran warna yang cenderung menyebar dan berubah warna seperti serangga (kumbang, kepik) memiliki susunan yang kompleks dan karakter estetika warna-warni metal dan tumpukan atau jalinan material yang menciptakan kesan keindahan penuh misteri.

c. Critter

Creppy mengingatkan kita pada sosok sosok makhluk aneh dalam film fiksi ilmiah banyak diterapkan ornamen dan detail menyerupai bentuk sisik atau ruas-ruas tubuh binatang. Kesan *hightech* dimunculkan dengan pemakaian bahan metalik.

4. Digitarian

a. Post Dynamic

Sub tema ini adalah keseimbangan dari sesuatu yang simetris. Warna cenderung tenang dan hanya bersifat aksen yang memberikan dinamika pada keseimbangan tersebut.

b. Prodigy

Menampilkan garis – garis extreme yang memberi kesan dinamis. Warna dan bentuk yang berani dan tidak biasa menunjukkan garis-garis tegas tanpa kompromi.

c. *Alpha Grid*

Warna, garis dan bentuk geometris didesign dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksan dan detail busana, memberi kesan bermain dan menyenangkan. Garis-garis sejajar yang membentuk alur tertentu sehingga memberi ilusi saat melihatnya. Modular yang dinamis meskipun tidak selalu mengulang bentuk.

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa trend merupakan kecenderungan akan kesesuaian terhadap gaya busana tertentu dan mengalami perubahan serta perkembangan pada kurun waktu tertentu. Dalam menciptakan busana pesta malam, penulis mengambil tema *vigilant* dengan sub tema *numericraft* yang disesuaikan dengan tema pergelaran “*Dimantion*”

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (2000) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan disain ide baru. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982) sumber ide merupakan langkah awal yang harus diperhatikan sebelum membuat sebuah disain. Menurut Chodiyah, dkk (1982) sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan kreasi. Berdasarkan penjelasan tersebut sumber ide dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat merangsang atau menimbulkan suatu ide atau

kreasi dalam pembuatan busana, dan merupakan langkah awal yang harus diperhatikan sebelum membuat sebuah disain.

Hal yang dapat dijadikan sumber ide menurut Sri Widarwati (2000), antara lain :

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono jepang dimana ciri khususnya terletak pada bagian lengan dan leher.
- b. Warna dari sumber ide, misalnya warna merah dari bunga mawar.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide.
- d. Tekstur dari sumber ide misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutera.

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Chodiyah dan Mamdy (1982) secara garis besar sumber ide dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu :

- a. Sumber ide dari pakaian penduduk dunia atau daerah di Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional.

Contohnya peristiwa penting yang sering digunakan sebagai sumber ide adalah peristiwa PON, SEA Games, Olimpiade Games, ASEAN Games dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa penggolongan diatas sumber ide tidak harus diambil secara keseluruhan akan tetapi dapat diambil bagian-bagian tertentu yang menjadi ciri khas dari sumber ide tersebut.

3. *Golden Gate*

Golden Gate adalah salah satu jembatan gantung paling besar dan paling spektakuler di dunia. Selain itu jembatan ini adalah sebuah jembatan gantung yang menghubungkan kota San Francisco, California di Semenanjung San Francisco dan Kabupaten Marin, California.

Jembatan ini adalah hasil dari Joseph Strauss, seorang teknisi yang bertanggung jawab atas lebih dari 400 gambar jembatan, meskipun jauh lebih kecil dari *Golden Gate* ini, dan kebanyakan di dalam benua. Strauss telah menghabiskan lebih dari satu dekade untuk mengumpulkan dukungan di Utara California. Salah satu yang menarik dari bangunan jembatan ini adalah warnanya yang keemasan, tatanan seling yang teratur, dan yang utama adalah jembatan gantung terbesar dan spektakuler di dunia.

Berikut adalah gambar dari foto *Golden Gate* :



Gambar 3. *Golden Gate*

(media-addict.hu)

4. Pengembangan Sumber Ide

Penerapan sumber ide pada disain agar bentuk ide dapat terlihat tanpa mengurangi keindahan disain perlu mengalami perubahan bentuk. Perubahan bentuk tersebut menurut Dharsono Sony Kartika (2004) antara lain sebagai berikut :

a. Stilisasi

Stilisasi adalah perubahan bentuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek yang digambar. Stilisasi banyak terdapat pada gambar dekorasi, baik dekorasi interior dan dekorasi eksterior. Contoh dekorasi interior terlihat pada rumah-rumah adat di Indonesia, sebagai

bidang-bidang, dekorasi eksterior terlihat pada relief-relief candi, motif batik, dan lukisan tradisional.

b. Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyematkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Salah satu contoh karakter wajah hanoman dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. Contohnya penggambaran manusia berkepala bintang atau sebaliknya.

d. Disformasi

Disformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses disformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan disain yang semakin sederhana.

Berdasarkan beberapa pengolahan bentuk sumber ide diatas dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *Golden Gate* ini

perancangan menggunakan konsep pengembangan ide secara Disformasi yaitu dengan menggambarkan sebagian dari bentuk obyek yang dianggap mewakili obyek.

D. Disain Busana

Menurut Sri Widarwati (2000) disain busana adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. Dalam pembuatan disain busana pengetahuan mengenai unsur-unsur dan prinsip-prinsip disain perlu diketahui dan dipelajari. Disain busana erat hubungannya dengan mode atau fashion. Menurut Afif Ghurub Bestari (2011) disain adalah rencana atau gambaran disain yang terdiri atas garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan nilai dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip disain. Disain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, dan tidak meninggalkan dari alam, cita, rasa, serta kegemaran orang banyak. Hasilnya dituangkan dengan wujud gambar dan dapat dinikmati orang yang melihatnya, sedangkan menurut Widjiningsih (1982) disain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. Menurut Porrie Muliawan (2002) hal yang harus diperhatikan dalam disain busana seperti : komposisi, kesatuan ide, proporsional, perwujudan ide (daya kreasi), dan penyelesaian gambar disain busana, pemberian warna sesuai dengan tekstur yang akan diterapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa disain busana adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda yang berdiri atas garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan nilai dari suatu benda yang dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip-prinsip disain dan memperhatikan komposisi, kesatuan ide, proporsional, perwujudan ide (daya kreasi), dan penyelesaian gambar disain busana, pemberian warna sesuai dengan tekstur yang akan diterapkan.

Diperlukan wawasan dan pengetahuan agar dalam suatu disain busana dapat diwujudkan dengan baik. Pengetahuan tersebut antara lain pengetahuan tentang estetika dan etika busana, bahan dan pelengkap busana, kepribadian seseorang dan perkembangan mode busana.

1. Prinsip penyusunan *Moodboard*

Menurut Doni Novalinda (2011), *Moodboard* adalah analisis trend visual yang dibuat oleh desainer dengan mempergunakan guntingan-guntingan gambaran yang diperoleh dari majalah (*style magazine*) maupun gambar-gambar disain karya disainer.

Moodboard merupakan media pembelajaran bagi disainer atau orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil, dapat menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif analisis. *Moodboard* termasuk jenis media pembelajaran visual. *Moodboard* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret,

dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat disain model, hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk atau karya busana dan kriya tekstil.

Karya dari seorang disainer dapat terwujud melalui proses yang panjang. Dari proses tersebut dapat ditinjau nilai-nilai pembelajaran dalam menciptakan karya, yaitu *moodboard* sebagai medianya. *Moodboard* merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain sebagainya) yang di dalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang disainer.

2. Unsur dan Prinsip Disain

Dalam pembuatan disain busana harus juga memperhatikan unsur-unsur dan prinsip disain, sebab suatu disain akan terlihat lebih baik apabila antara unsur dan prinsip terjadi suatu kombinasi atau kesatuan yang selaras, sehingga disain busana yang diciptakan akan lebih mudah dipahami dan dianalisis oleh semua kalangan.

a. Unsur Disain

Menurut Afif Ghurub Bestari, (2011:11). “Unsur-unsur disain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan”(Sri

Widarwati,dkk,2000:7). Menurut Chodiyah dan Wisri A.Mamdy (1982) unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur. Sedangkan menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004) unsur pada rancangan adalah pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan desain busana.

Adapun unsur-unsur yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan suatu desain busana meliputi :

1) Garis

“Garis merupakan unsur visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi” Afif Ghurub Bestari, (2011:11). Garis adalah goresan, coretan panjang (lurus, bengkok atau lengkungan) setrip, tanda berupa coretan panjang sebagai batas, deretan titik-titik yang saling berhubungan (KBBI, 2008:417). Garis adalah penghubung dua buah titik (Arifah A.Riyanto,2003:238).

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011:11), garis dapat dibedakan menjadi :

1) Garis Lurus

Garis lurus memiliki sifat kaku serta memberi kesan kukuh dan keras. Berdasarkan arahnya dapat dibedakan menjadi garis vertikal, horizontal dan diagonal. Garis lurus tegak memberikan kesan

keluruhan, sedangkan garis lurus datar memberikan kesan tenang.

Garis lurus miring atau diagonal memberikan kesan dinamis.

2) Garis Lengkung

Garis lengkung mempunyai sifat luwes atau kadang bersifat riang gembira.

Sifat-sifat garis menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986:35), antara lain :

- a) Garis lurus, memberikesan kaku, kuat, tegas dan gagah.
- b) Garis melengkung, memberi kesan lembut, indah dan feminine.
- c) Garis vertical memberikan kesan melangsingkan, meninggikan, stabil, dan sifat agung.
- d) Garis horisontal, memberikan kesan melebarkan, memendekkan, tenteram dan tenang.
- e) Garis diagonal, memberikan lincah, gembira, muda. Garis diagonal yang mengarah horisontal memberikan kesan menggemukkan dan garis diagonal yang mengarah vertical memberikan kesan melangsingkan.

Dalam disain busana, garis mempunyai fungsi antarlain:

- a) Membatasi bentuk strukturnya, yang disebut siluet
- b) Membagi bentuk strukturnya ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pada pakaian.

c) Memberikan daerah pergerakan model untuk menutupi kekurangan pada bentuk tubuh.

a) Arah

Pada benda apapun, termasuk busana, dapat dilihat dan dirasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, dan miring. Arah sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Pada tubuh gemuk sebaiknya menghindari arah mendatar karena menimbulkan kesan melebarkan. Begitu juga dalam pemilihan model busana, garis hias yang digunakan berupa garis princess atau garis tegak lurus yang memberi kesan meninggikan atau merampingkan orang yang bertubuh gemuk.

b) Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (*shape*). Berdasarkan jenisnya, bentuk dibedakan atas bentuk naturalis, geometris, dekoratif, dan abstrak.

c) Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi disain busana atau benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu disain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar disain tersebut memunculkan keseimbangan dan keserasian.

d) Tekstur

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur pada kain akan terlihat berkilau, bercahaya, kusum, transparan, kaku, dan lemas.

e) Value

Yang dimaksud dengan value adalah nilai gelap dan terang. Semua benda kasat mata hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Sedangkan menurut Atisah Sipahelut (1991) benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam (matahari atau bulan) maupun cahaya buatan. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang merupakan tingkatan warna yang menunjukkan ke arah putih (terang) atau ke arah hitam (gelap) yang disebabkan oleh cahaya, baik cahaya buatan maupun cahaya alam yang mengenai suatu benda.

f) Warna

Warna dapat mengungkapkan perasaan desainer atau karakter gambar busana yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citra

yang berbeda-beda. Warna memiliki banyak variasi misalnya warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna lembut, dan warna menyala.

Menurut Sulasmi Darmaprawira (2002) kontras suhu warna dapat digunakan untuk komposisi efek piktoral lukisan pemandangan, makin jauh bisa diberi warna sejuk. Kombinasi warna dibedakan menjadi 4 yaitu: Kombinasi warna analogous, kombinasi warna monochromatic, kombinasi warna komplemen, kombinasi warna segitiga.

b. Prinsip Disain

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) prinsip disain adalah cara penggunaan unsur-unsur untuk disain dan cara mengkombinasikannya diatur oleh beberapa prosedur tertentu. Adapun prinsip-prinsip disain adalah:

1) *Unity* (Kesatuan)

Setiap bagian disain dari suatu keseluruhan merupakan kesatuan yang dapat dicapai dengan pengulangan suatu warna atau pengulangan suatu macam garis, jika menggunakan warna, maka warna itu harus ada hubungannya yang pasti dengan warna yang merupakan warna penentu.

2) *Center Of Interest* (Pusat Perhatian)

Setiap bagian dari dalam suatu disain tentunya saling berhubungan dan untuk menarik perhatian maka satu diantaranya harus diberi tekanan untuk membentuk pusat perhatian atau klimaks dari disain tersebut

3) Keseimbangan

Keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur disain yaitu garis, bentuk dan warna. Keseimbangan dapat dibagi menjadi tiga (Widjningsih 1982:19) yaitu :

- a) Keseimbangan Formal (Bisimetri) yaitu apabila objek dari bagian kiri dan kanan garis tengah atau pusat suatu disain sama jaraknya.
- b) Keseimbangan Informal (Occult) yaitu beberapa objek yang tidak serupa atau tidak mempunyai jumlah perhatian sama dan diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat.
- c) Keseimbangan Obcivus yaitu jika objek bagian kiri dan kanan tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.

Dari berbagai macam keseimbangan diatas adalah keseimbangan yang bisa diterapkan dalam sebuah busana dimana masing-masing keseimbangan tersebut sama-sama menempatkan hubungan jarak karena meskipun tidak ada keseimbangan yang

penuh dalam busana, tetapi unsur yang lain bisa membuat busana tampak seimbang dan bagus walaupun berbeda penerapannya.

4) Proporsi

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011:17), “Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain.” Perbandingan atau proporsi sangat penting dalam membuat suatu karya busana. Jadi untuk membuat disain yang baik, proporsi dari tiap-tiap bentuknya perlu diperhatikan.

5) *Rhythm* (Irama)

Irama adalah penggunaan elemen disain yang berulang-ulang dengan teratur. Suatu disain tanpa elemen akan terlihat kacau. Suatu perulangan warna atau perulangan tekstur di dalam sebuah ruangan digunakan untuk mendapatkan efek yang menyenangkan.

3. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati (1996) dalam menggambar busana atau membuat sketsa-sketsa untuk mencipta disain pakaian ada beberapa teknik penyajian yaitu:

1. *Design Sketching*

Design “Sketching” atau menggambar sketsa ialah untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat

mungkin. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa ini yaitu :

- a. Gambar sketsa harus jelas dan tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna.
- b. Dapat dibuat langsung di atas kertas atau menggunakan kertas contoh
- c. Sikap (pose) lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari disain.
- d. Diatas kertas sheet, kita menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku, hiasan dan lain-lain.
- e. Pengembangan gambar dikerjakan diatas kertas sheet yang sama, mungkin ada perubahan siluet atau variasi pada detail-detail.
- f. Apabila ada ide baru, ide yang lama tidak dihapus. Tinggalkan dan model dan detail yang bervariasi.

2. *Production Sketching*

Production Sketching adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. Dalam *production sketching* ada hal yang harus diperhatikan :

- a. Semua detail digambar dengan jelas dan keterangan yang lengkap.
- b. Sikap atau pose ke depan dan ke belakang dengan proporsi yang sebenarnya.

- c. Memperhatikan penempatan kup, saku, kancing, jahitan dan sebagainya. Hal ini disebabkan karena berhubungan dengan busana yang akan diproduksi.
- d. Disain bagian belakang harus dibuat.
- e. Disain yang rumit digambar sendiri.
- f. Harus disertai dengan keterangan tentang disain yangb tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu *production sheet*.

3. *Presentation Drawing*

Presentation Drawing adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (*buyer*). Dalam penyajian dan pengaturannya (*layout*) juga memperhatikan hal hal berikut :

- a. Membuat sketsa disain dengan teliti pada kertas
- b. Membuat *sheet* bagian belakang (*back view*). Digambarkan di atas proporsi tubuh atau digambar sebagian (*flat*).
- c. Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian.
- d. Menempelkan contoh bahan pada *sheet*, jangan terlalu besar cukup 2 ½ cm x 2 ½ cm.

4. *Fashion Illustration*

Fashion Illustration adalah suatu sajian gambar fashion yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu disain. Seorang *fashion illustration* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi sesuatu

disain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku, dan lain-lain.

5. *Three Dimention Drawing*

Three Dimention Drawing merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan disain busana dengan bahan sebenarnya. Adapun langkah membuat *Three dimention drawing* adalah sebagai berikut :

- a. Menggambar disain busana di atas proporsi tubuh yang lengkap.
- b. Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- c. Memotong pada bagian-bagian tertentu misalnya pada bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang bawah lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- d. Menggunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.
- e. Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok, dan melengkapinya sesuai model.
- f. Memberi lem pada bagian-bagian yang pada nantinya tertutup bahan.
- g. Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian lem pada bagian buruk (sebaliknya).

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta

a. Pengertian

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) Busana Pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta. Busana pesta dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Teknik jahit dan penyelesaiannya menggunakan teknik halus dan bahan yang digunakan adalah bahan yang berkualitas.

b. Penggolongan Busana Pesta

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana dapat digolongkan berdasarkan :

1) Usia Pemakaian

Menurut Arifah A.Riyanto (2003) penggolongan usia dalam kaitannya dengan berbusana digolongkan menjadi: busana bayi, busana kanak-kanak, busana usia anak, busana usia remaja, busana usia dewasa, dan busana untuk masa tua. Khususnya pada kesempatan kali ini penulis membahas tentang busana usia remaja. Usia remaja berada pada usia 12-20 tahun. Pada usia remaja ini kita dapat berkreasi sesuai dengan karakter remaja yang ceria. Demikian juga didalam pemilihan busana. Busana yang dipilih dapat disesuaikan dengan kegiatan apa yang kita lakukan. Pemilihan warna untuk orang remaja akan tergantung pada kepribadian masing-masing, tetapi walaupun demikian tetap harus melihat kesempatan apa busana itu dipergunakan.

2) Waktu Pemakaian

Busana pesta menurut waktu pemakaian dibedakan menjadi 3 yaitu busana pesta pagi, busana pesta sore, dan busana pesta malam.

Busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur. Pemilihan bahan yaitu bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah dan berkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode maupun hiasannya lebih mewah.

3) Karakter Kesempatan Pesta

Busana pesta umumnya lebih rumit dan lebih mewah baik dari disain, bahanm maupun hiasannya serta lebih sempurna dan lebih rapi bila dibandingkan dengan pakaian yang dikenakan sehari-hari.

1) Model / Siluet

Menurut Sicila Sawitri (1982:37), Siluet busana pesta adalah garis lurus (bayangan) suatu busana. “Siluet adalah garis sisi bayangan luar dari suatu busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet A, I, H, Y, S, T, O, X, V” (Arifah A.Riyanto, 2003:132).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa siluet adalah salah satu unsur penting dalam membuat desain busana, karna dapat menentukan kesan pada busana yang dibuat.

c. Karakteristik Jenis Busana Pesta

Sebuah busana pesta yang bagus dan bermutu tinggi perlu mempertimbangkan karakteristik dari busana pesta tersebut.

Karakteristik busana pesta antara lain :

1) Siluet Busana Pesta

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) siluet adalah garis luar dari suatu pakaian. Macam-macam siluet adalah Siluet A, H, S, dan Y. siluet A yaitu siluet yang mempunyai ciri pada bagian atas kecil dan bagian bawah melebar seperti huruf A.

2) Warna Busana Pesta

“Warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta biasanya kelihatan mewah dan gemerlap, untuk busana pesta malam biasanya menggunakan warna-warna mencolok/cerah, warna-warna yang lembut seperti warna kuning ke emas-emasan, putih serta warna-warna tua atau gelap seperti merah dan biru gelap (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986:10). Pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya (Sri Widarwati,dkk, 2000).

Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah yang mengandung unsur merah, hitam, keemasan, perak atau warna-warna mengkilap sehingga memberikan kesan mengkilap dan mewah.

3) Tekstur Bahan Busana Pesta

Menurut Arifah A Riyanto (2003) Tekstur terdiri dari bermacam-macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar dan halus, tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam. “Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk, sifat ini dapat dilihat dan dirasakan misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis” (Widjiningsih, 1982:5). Tekstur adalah “sifat permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan benda tersebut antara lain : kaku, halus, tebal, tipis dan tembus terang (trasparan)” (Sri Widarwati, 2000:27). Berdasarkan paparan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah suatu keadaan permukaan bahan yang dapat dilihat dan dirasakan.

4) Karakteristik Pemakaian Berdasarkan Kesempatan Pakai

Menurut Sri Widarwati (2000) karakteristik pemakai berdasarkan kesempatan pakai meliputi : busana rumah, busana kerja, busana olahraga, busana rekreasi, busana pesta. Khusus pada kesempatan ini penulis membahas busana pesta yaitu busana yang terbuat dari bahan yang berkualitas bagus dengan hiasan yang menarik sehingga terlihat istimewa.

5) Karakteristik Pemakai Berdasarkan Kepribadian

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) tipe *feminine* mempunyai sifat yang berlawanan dengan tipe *dramatic*. Wanita tipe ini mempunyai kepribadian yang sangat feminine, lemah lembut, serta agak pemalu. Ia melihat dunianya menurut pandangannya sendiri. Sewaktu-waktu dia dapat bersungguh-sungguh hati atau naif (sederhana) dalam pendapatannya, tetapi dia juga dapat nakal dan memikat. Wanita golongan ini berbadan pendek dengan tulang yang kecil, halus dalam perasaannya, dan lemah lembut dalam pembawaannya. Menggunakan warna yang lembut, sesuai dengan sifatnya, rambut nya sedikit berombak dan tidak lurus. Tekstur yang cocok untuk golongan ini ialah tekstur yang lembut, halus, menerawang dan ringan. Misalnya bahan : lame, chiffon, voile, crepe, lacee dan lain-lain. Apabila bahan bermotif yang dipakai, maka sebaiknya memilih motif yang sama dengan watak si pemakai, yaitu kecil, bagus dan value yang tinggi dengan garis-garis lengkung. Warna yang cocok ialah warna yang telah dicampurkan dengan warna abu-abu. Apabila menggunakan warna kontras, sebaiknya dengan chroma yang rendah. Warna dingin dalam value yang tinggi akan mengulangi sifat ingénue. Garis-garis melengkung yang lembut dari garis horizontal dapat dihubungkan dengan kepribadian serta bentuk fisik wanita tipe ini. Trimming, seperti ruffles, lipit-lipit jarum, bidang-bidang yang kecil, permukaan yang licin, akan lebih cocok.

2. Pola Busana

Menurut Widjiningsih (1994) pola terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot, dan celana yang masih dapat diubah sesuai mode yang dikehendaki. Pada proses pembuatan pola sangat penting pengaruhnya untuk pembuatan busana. Menurut Porrie Muliawan (1994:2), Pola adalah potongan kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju ketika bahan digunting.

Adapun langkah-langkah pembuatan pola adalah sebagai berikut :

a. Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sesudah menentukan model dan sebelum pembuatan pola. Pada saat pengambilan ukuran khususnya pola badan diperlukan pita untuk lingkar badan, lingkar pinggang, dan lingkar panggul untuk memperoleh ukuran yang tepat. Orang yang diukur sebaiknya mengenakan busana yang pas di badan agar ukuran yang diambil dapat akurat. Sebelum mengukur, ikatkan seutas pita atau tali yang lemas di sekeliling pinggang tersebut akan menjadi patokan yang dapat membantu proses pengukuran bagian tertentu, misalnya lingkar pinggang, permulaan panjang rok, dan sebagainya (Soekarno 2002). Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam adalah sebagai berikut :

1) Lingkar Badan

Diukur sekeliling badan melalui ketiak dan dada

2) Panjang Punggung

Diukur dari tulang tengkuk sampai ke batas pinggang

3) Lingkar Leher

Diukur sekeliling leher

4) Lingkar Lengan

Diukur sekeliling lengan teratas, tepat di bawah ketiak

- 5) Lebar Dada
Diukur pada jarak kedua puncak payudara.
- 6) Lingkar Pinggang
Diukur sekeliling pinggang kemudian ditambah 1 cm.
- 7) Lingkar Panggul
Diukur sekeliling badan bawah yang terbesar, ditambah 2 cm sebelah atas puncak pantat dengan sentimeter datar.
- 8) Tinggi Panggul
Diukur dari ban peter pinggang sampai di bawah ban sentimeter di panggul.
- 9) Panjang Muka
Diukur dari lekuk di tengah muka ke bawah sampai di bawah ban peter pinggang.
- 10) Tinggi Dada
Diukur dari bawah ban peter pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.
- 11) Panjang Sisi
Diukur dari batas ketiak ke bawah sampai pinggang.
- 12) Panjang Bahu
Diukur dari bahu tertinggi sampai bahu terendah.
- 13) Panjang Lengan

Diukur dari bahu terendah sampai panjang lengan yang dikehendaki dengan posisi lengan sedikit ditekuk.

14) Lingkar Pergelangan Tangan

Diukur melingkar pada pergelangan tangan.

15) Panjang Rok

Diukur dari batas pinggang sampai mata kaki atau sesuai panjang yang diinginkan.

b. Metode Pembuatan Busana

Menurut Widjiningsih (1994) metode pembuatan pola busana terdiri dari dua macam yaitu drapping dan konstruksi pola. Konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran yang dari bagian-bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, dan lain-lain.

Kekurangan dari pola konstruksi adalah:

- 1) Menggambaranya tidak mudah.
- 2) Memerlukan waktu yang lebih lama.
- 3) Membutuhkan banyak latihan.

Kelebihan dari pola konstruksi:

- 1) Bentuk pola sesuai dengan bentuk badan seseorang.
- 2) Besar kecilnya lipit bentuk lebih, sesuai dengan besar kecilnya payudara seseorang.

- 3) Perbandingan bagian-bagian dari model lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk pemakai.

Pembuatan pola secara konstruksi pola ada berbagai sistem yaitu sistem *JHC Meyneke*, sistem *So-Engineer*, sistem *Charmant*, sistem *Dress Making*, sistem *Praktis*, dan lain-lain.

4. Bahan Busana

Bahan busana adalah bahan yang digunakan untuk pembuatan busana.

a. Karakter Bahan

Memilih bahan yang tepat sesuai dengan yang diharapkan, ada beberapa factor yang perlu diperhatikan yaitu:

- 1) Memilih bahan yang sesuai dengan disain.
- 2) Memilih bahan yang sesuai dengan si pemakai.
- 3) Memilih bahan yang sesuai dengan kesempatan.

Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi, berkesan glamour dan mewah. Busana pesta malam biasanya menggunakan bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Menurut Sri Lasmini (tanpa tahun) bahan busana adalah bahan tekstil berupa kain yang menjadi bahan pokok pembuatan busana.

1) Kain Lurik

Menurut Nian S. Djoemena (2000) *Udan Liris* berarti hujan gerimis. Karena hujan mempunyai konotasi mendatangkan kesuburan, maka corak ini merupakan lambang kesuburan dan kesejahteraan. Oleh

sebab itu pula corak *udan liris* merupakan salah satu corak yang dipakai oleh penguasa, dengan harapan agar si pemakai diberkati oleh Yang Maha Kuasa membawa kesejahteraan bagi para pengikutnya.



Gambar 4. Kain Lurik *Udan Liris*

2) Kain Organza

Organza merupakan kain ringan yang juga ditunen dengan pola *pattern* yang sama seperti organdi, yaitu *balanced plain weave* dengan menggunakan *fiber twist* yang erat seperti halnya sifon dan organdi. Karena banyak kain organza memiliki kemampuan untuk memantulkan cahaya sehingga membuat kain ini terlihat mengkilap.



Gambar 5. Kain Organza

3) Kain Errow

Kain jenis ini digunakan sebagai bahan pelapis. Karakter kain ini lembut, nyaman dikulit, tidak panas, dan menyerap keringat.

5. Pemeliharaan Bahan Busana

a. Bahan Lurik

1. Sebelum dijahit sebaiknya dicuci terlebih dahulu.
2. Mencuci lurik dengan menggunakan sabun yang lebih lembut. Misalkan lerak, shampo, atau sabun yang kadar alkalinnnya rendah.
3. Mencuci menggunakan tangan, jangan menggunakan mesin cuci.
4. Menjemur lurik ditempat yang teduh
5. Menyimpan lurik dengan digantung dengan hanger.

b. Bahan organza

1. Pencuciannya hanya di celup-celupkan pada air

2. Mencucinya tidak boleh dikucek atau diperas
3. Mengeringkannya menggunakan handuk atau dibiarkan kering secara alami
4. Penyimpanannya digantung didalam plastik bening agar tidak kotor.
5. Teknologi Busana

Menurut Nanie Asri Y (1993) teknologi busana adalah suatu cara atau teknik dalam pembuatan busana agar hasilnya bagus dan nyaman dipakai. Dalam pembuatan busana, teknologi yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Teknologi Penyambungan (kampuh)

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit.

Kampuh ada dua macam yaitu:

- 1) Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kampuh yang kelebihan jahitannya dibuka. Agar kampuhnya rapi, dapat dirapikan dengan cara antara lain kampuh buka yang diselesaikan dengan dijahit tepi tirasnya, kampuh buka yang diselesaikan dengan digunting zig-zag, kampuh buka yang diselesaikan

dengan tusuk balut, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk festoon.

2) Kampuh Tutup

Kampuh tutup adalah kampuh yang kelebihan jahitannya dari dua bagian kain tidak terbuka, melainkan dijadikan satu. Cara penyelesaian kampuh tutup adalah menggunakan kampuh balik, kampuh pipih, kampuh perancis, dan kampuh sarung.

2. Teknologi *Lining*

Lining ialah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana tampak rapi baik dari bagian luar maupun dari bagian dalam. Pemakaian *lining* dalam penyelesaian suatu busana juga merupakan ciri-ciri busana tailoring. Bahan-bahan yang digunakan untuk *lining* seperti: sutera, crepe, satin yang halus, sutera taffeta, rayon, bahan sintesis, misalnya asahi, habutai. Adapun syarat-syarat untuk *linning* yaitu : tahan lama sesuai dengan bahan pokok, tidak tembus terang, tidak luntur, tahan obat dalam proses *dry cleaning*, warna cocok / harmonis dengan bahan pokok dan bahannya halus.

Menurut Nanie Asrie (1993) penyelesaian *lining* ada dua cara yaitu dengan teknik lepas dan teknik lekat. Pada pemasangan teknik lekat *lining* dijahit dengan bahan utama. Kelebihan pemasangan teknik lekat adalah pemasangan lebih cepat dan

hasil lebih kuat. Sedangkan kekurangan dari teknik pemasangan ini adalah jahitan akan tampak berkerut apabila dalam pemasangan dan penjahitan kurang berhati-hati.

3. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana tampak rapi (Sicilia Sawitri dkk, 1997). Sedangkan menurut Goet Poespo (2005) *Interfacing* adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian untuk memberikan kekuatan pada bagian dari suatu busana. Berdasarkan pendapat diatas *Interfacing* adalah bahan untuk membuat suatu bagian busana tampak rapi dan kuat yang dipasangkan diantara pakaian. Bahan-bahan yang digunakan untuk *Interfacing* yaitu:

- 1) *Non Woven* tekstil (*Interfacing* tidak ditenun), contohnya fiselin, flisofix.
- 2) *Wofen Interfacing* (*Interfacing* yang ditenun), contohnya tenunan rambut kuda.

4. Teknik *Pressing*

Pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Menurut Goet Poespo (2005) kunci untuk memperoleh suatu penampilan ahli adalah

menyetrika bahan setiap mulai menjahit kemudian disetrika lagi bilamana pakaian sudah selesai dijahit.

Terdapat tiga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu sebelum memotong, selama penjahitan yang disebut *under pressing* dan setelah pakaian selesai dijahit disebut *final pressing*. Untuk mendapat hasil jahitan yang rapi, maka setelah dijahit harus dipres dengan disetrika. Untuk mengepres pada kampuh atau bahan utama caranya semprot kampuh dengan air kemudian dilapisi dengan kain lain baru dipres agar bahan utama tidak mengkilap. Alat-alat yang digunakan untuk menyetrika menurut Goet Poespo (2009 : 37) antara lain: *Iron*, *Ironing Board* (meja setrika), *Sleeve Board* (meja setrika lengan baju), *Seam rol* (rol kampuh jahitan), *Tailor's ham holder*, *Point presser*, *Wooden Clapper*, Setrika uap.

Berdasarkan penjelasan di atas, teknologi pengepresan adalah suatu cara untuk merapikan busana agar nampak lebih halus dan bagus. Misal dalam pembuatan busana pesta, teknologi pengepresan dilakukan setelah bahan dipotong yaitu pada saat penempelan kain pasir sebagai *interfacing* pada bagian kerah, dan pada saat proses penjahitan serta setelah proses penjahitan selesai.

5. Teknik Pengemasan

Kemasan merupakan tampilan terakhir dari busana untuk diserahkan kepada konsumen. Fungsi pengemasan adalah untuk keamanan, untuk keindahan penampilan, dan untuk promosi.

6. Hiasan Busana

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai (*value*) yang tinggi terutama nilai keindahannya. Menurut Chodiyah dan Wistri A Mamday (1982) hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan disain strukturnya, sedangkan menurut Widjiningsih (1982) disain hiasan busana merupakan disain terpakai yang dapat diterapkan pada berbagai busana.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada berbagai busana agar busana tersebut memiliki nilai (*value*) yang tinggi terutama nilai keindahan disain strukturnya.

a. Jenis Hiasan Busana Pesta

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) hiasan busana ada beberapa macam, yaitu: hiasan dari benang, kain, logam, kayu, plastik/mika, bahan istimewa (*Gim, Ribbing, Breeding*), hiasan Prada, dan hiasan manik-manik. Hiasan yang digunakan pada pembuatan busana pesta yaitu hiasan yang terbuat dari logam dan hiasan manik-manik. Hiasan logam yaitu hiasan busana yang menggunakan bahan-bahan logam seperti ritsleting, kancing, gesper dan lain-lain. Hiasan manik-manik merupakan butiran atau

lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihiasi. Manik-manik secara garis besar dikelompokkan menjadi dua golongan, yakni manik-manik yang bernuansa tradisional dan kontemporer. Manik-manik yang bernuansa tradisional memiliki ciri: terbuat dari bahan alami, seperti kerang, kayu, monel, tulang hewan, biji-bijian, batu-batuan, kristal mutiara alam, perunggu. Warnanya juga cenderung warna etnik, misalnya warna tanah, hijau daun, biru laut, merah tembaga, kuning emas, putih mutiara/perak. Sedangkan manik-manik yang bernuansa kontemporer memiliki ciri antara lain: terbuat dari bahan-bahan plastik atau melamin, kaca atau campuran bahan-bahan di atas, kadang-kadang juga kombinasi antara bahan alam dan bahan-bahan kimia, misalnya logam berlapis plastik warna dari manik-manik ini sangat bervariasi dibandingkan dengan warna manik-manik tradisional. Bentuknya juga lebih beragam baik berbentuk geometris maupun bentuk-bentuk pengembangan lainnya, misalnya bentuk bunga, daun dan buah.

b. Cara Memilih Hiasan Busana Pesta

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) garniture busana sangat banyak jenis dan bentuknya. Oleh karena itu di dalam memilih hiasan harus memperhatikan hal-hal seperti berikut:

- 1) Garniture dipilih sesuai dengan nuansa dan karakteristik busana pokoknya.
Misalnya busana yang bernuansa etnik, maka garniture juga dipilih yang bernuansa etnik.
- 2) Garniture busana sebaiknya juga disesuaikan dengan usia si pemakai.
Renda-renda zig-zag, renda jalur, kancing warna-warni dan pita-pita sangat cocok untuk busana anak. Garnitur sejenis *jabot*, *ascot*, renda plits dan lain-lain untuk orang dewasa.
- 3) Garniture busana disesuaikan dengan nuansa emas sangat cocok untuk kesempatan pesta. Garniture dengan komposisi yang sederhana lebih cocok untuk aktivitas bernuansa resmi, sedangkan garniture dengan komposisi meriah bervariasi cocok untuk kegiatan yang setengah resmi dan santai.
- 4) Garniture disesuaikan dengan kondisi bentuk tubuh yang perlu ditonjolkan dan bentuk badan yang perlu disembunyikan. Misalnya mereka yang memiliki payudara besar, jika ingin disembunyikan maka jangan menggunakan hiasan busana di area tersebut.
- 5) Pemilihan garnitur juga disesuaikan dengan keadaan kenangan keluarga yang indah yang tidak harus mahal. Hal ini disesuaikan dengan kreativitas seseorang.

c. Pelengkap Busana

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1988) pelengkap busana adalah semua benda yang kita tambahkan atau kita pakai sesudah busana

pokok, dengan tujuan untuk memperindah penampilan (*dress up*).

Pelengkap busana dapat digolongkan menjadi dua fungsi yaitu:

1. Pelengkap Busana Milineris

Milineris adalah semua benda yang selain dikenakan sebagai pelengkap juga mempunyai fungsi lain bagi si pemakai. Misalnya sepatu, tas, topi, selendang, ikat pinggang, sarung tangan dan lain-lain.

2. Pelengkap Busana Aksesoris

Aksesoris adalah pelengkap busana yang berfungsi sebagai hiasan atau menambah keindahan pada busana saja, seperti anting, kalung, liontin dan lain-lain.

Menurut Puspa Sekar Sari (2012) penerapan macam hiasan (*Garnitur*) adalah:

- a. Tipuan mata untuk bahu serong: pilihlah hiasan dengan *strook* pada leher menutup bahu.
- b. Tipuan mata untuk leher panjang: pilihlah hiasan lajur dikerut dua sisi yang dipasang horizontal di dekat leher.
- c. Tipuan mata untuk buah dada kecil: memilih *strook* yang dipasang pada dada, baik dipasang horizontal maupun vertical dengan dua tumpuk atau lebih.

- d. Tipuan mata untuk lengan panjang: memilih lajur yang dibuat membentuk gelombang yang dipasang pada ujung lengan baju.
- e. Tipuan mata untuk lengan kecil: memilih lengan panjang yang dilipit pada bagian tengah atau dikembangkan.

F. Pergelaran Busana

Menurut Sri Widarwati (1993) pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan, dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh model hidup peragawan atau peragawati dengan tujuan tertentu.

Konsep pergelaran busana antara lain meliputi:

1. Koreografi

Koreografi adalah suatu pola gerakan terstruktur yang digunakan dalam peragaan busana. Pergelaran busana memerlukan seorang koreografer untuk mengatur model dan musik yang digunakan dalam pergelaran busana ini yang disesuaikan dengan busana yang diperagakan.

2. Tata Panggung

Menurut Sugeng Toekio (1985:5) panggung adalah suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pergelaran. Jenis dan tempat pergelaran merupakan salah satu hal yang penting.

Menurut Sujawi Bastomi (1985:5) menyatakan bahwa tempat dalam pertunjukan atau panggung dibedakan menjadi lima yaitu:

a. Arena

Panggung arena adalah pertunjukan yang dijadikan tempat yang letaknya sama tinggi dengan penonton atau lebih rendah dari penonton.

b. Panggung Tertutup (*proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai. Bingkai yang dipasang dinding atau korden inilah yang memisahkan model dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton.

c. Panggung Terbuka

Panggung terbuka adalah panggung pertunjukan tanpa dinding keliling. Panggung catwalk bervariasi yaitu bentuk T, I, X, H, Y, U, Z.

d. Latar Panggung (*backdrop*)

Latar panggung (*backdrop*) yang dimaksud ialah latar belakang panggung yang diberi logo tema pertunjukan busana dan logo dies

natalis UNY. Tujuan dari latar belakang panggung (*backdrop*) panggung adalah untuk meningkatkan produk yang ditampilkan baik dengan pengaturan mencolok *empahasing* barang dengan yang disajikan dan untuk menempatkan logo Dies Natalis UNY.

3. *Lighting*

Menurut Adimodel (2009) pembuatan *lighting* yang baik akan dapat membuat objek utama tampak menonjol dari objek-objek lain disekelilingnya.

4. Tata Suara

Tata suara sangat berpengaruh di dalam suatu pertunjukan dan pertunjukan. Tanpa tata suara pertunjukan tidak akan sempurna dan terkesan tidak hidup. Tujuan dari pemberian musik di dalam pertunjukan atau pertunjukan busana adalah sebagai berikut:

- a. Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada di dalam suatu busana.
- b. Menghidupkan suasana di dalam suatu pertunjukan.
- c. Memberikan pertolongan pada model di dalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu.
- d. Memeriahkan acara pertunjukan.

5. Model

Tugas utama seorang model adalah menjadi pencipta image. Sikap profesional seorang model dapat dilihat antara lain dari cara mengelola waktu dalam menjalankan pekerjaan, ketepatan dalam berekspresi, serta gerak dan pose yang diinginkan oleh pihak pemakai jasa. Selain bakat yang dimiliki, profesi model juga membutuhkan motivasi, disiplin, dedikasi, dan kemampuan komunikasi yang tinggi. Nilai-nilai tersebut yang akan membuat model dapat bekerja sama dengan baik bersama rekan kerja lainnya, seperti desainer, koreografer (penata gerak), fotografer, perias wajah, atau sesama model. Syarat menjadi model yang baik adalah sebagai berikut:

- a. Kulit bersih dan sehat, terutama kulit wajah.
- b. Postur tubuh seimbang dan proporsional.
- c. Rambut, gigi, dan kuku terawat dengan baik.

6. Proses Penyelenggaraan

- a. Persiapan

Tahap persiapan dimulai dari pembentukan sebuah panitia agar sebuah pertunjukan dapat berjalan dengan baik. Untuk menyelenggarakan suatu pameran, perlu membentuk suatu panitia penyelenggaraan (Ardiati Kamil, 1986:93).

- 1) Ketua panitia, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan acara pergelaran busana dari awal kegiatan hingga akhir
- 2) Wakil ketua panitia, yaitu orang yang membantu ketua dalam penyelenggaraan gelar busana dan orang yang bertanggung jawab untuk membentuk kerja panitia dari awal hingga akhir.
- 3) Sekertaris dan humas, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, pembuatan dan pengurusan surat-surat dan segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat.
- 4) Bendahara, yaitu orang yang bertugas membuat anggaran biaya dan pembukuan serta mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuknya uang.
- 5) *Announcer*, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pergelaran busana. *Announcer* ini biasanya merangkap sebagai seorang *Master of Ceremony* (MC)
- 6) Penanggung jawab peragawati dan ruang rias, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan peragawati, music dan make up maupun ruang make up yang akan digunakan pada saat pergelaran berlangsung.
- 7) Penanggung jawab ruangan, yaitu orang yang bertanggung jawab dan menguasai segala keperluan secara teknis yang berhubungan

dengan penyelenggaraan pertunjukan busana, baik tata lampu, tata suara, dokumentasi, dekorasi dan lain-lain.

- 8) Penanggung jawab teknis, yaitu orang yang mengurus segala keperluan teknis untuk menyelenggarakan show.

b. Pembuatan Job Description

Setelah kepanitiaan terbentuk kemudian panitia perlu membuat job description untuk program kerja anggotanya. Sebelum kepanitiaan dibentuk ada beberapa syarat untuk mengurangi kelemahan dalam suatu kepanitiaan, yaitu:

- 1) Memberi tahu anggotanya tentang kedudukannya dan tugasnya dalam proses pengambilan keputusan dalam pemecahan masalah.
- 2) Setiap anggota disadarkan ketertarikan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitiaan sampai selesai acara.
- 3) Anggota panitia dilatih bekerjasama dalam suatu proses kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik.
- 4) Kepanitiaan dalam suatu tim memiliki kedudukan yang sama untuk menyelesaikan tugas. Ketua sebagai koordinator bukan kepalanya.
- 5) Ketua panitia yang dipilih mempunyai jiwa kepemimpinan yang cukup tinggi untuk menyelenggarakan kerjasama diantara anggota-anggotanya.

- 6) Memberitahukan jadwal dan acara pembahasan sebelum pelaksanaan tugas kepada anggotanya.
- 7) Memberi bantuan dan dukungan pada anggota yang diberikan oleh pemimpin yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia.
- 8) Memupuk hubungan baik antara anggota dalam suatu kepemimpinan.

c. Menentukan Tema

Penyelenggaraan pergeleran busana pasti mempunyai tema. Tema yang harus sesuai dengan trend dan sumber ide yang akan ditampilkan pada pergeleran.

d. Menentukan Waktu dan Tempat

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986:93) tempat penyelenggaraan pergeleran busana juga memegang peranan penting. Hal yang harus diperhatikan yaitu siapa yang akan diundang dan akan datang, apakah kedudukan sosial para undangan sama atau tidak. Selain itu, tempat penyelenggaraan pergeleran busana tergantung pada pakaian yang akan dipergelarkan. Untuk memilih tempat perlu mencari tempat yang dapat menampung jumlah penonton yang hadir. Sehingga jumlah penonton yang hadir menentukan besar gedung yang akan dipilih. Selain itu tempat tersebut dapat menyediakan tempat parkir,

mempunyai podium atau panggung dan dilengkapi dengan piano atau alat music lain untuk mengiringi pertunjukan busana.

e. Perencanaan Anggaran

Setiap pertunjukan busana mempunyai daftar barang yang harus dibeli untuk memudahkan jalannya pertunjukan dibuat perencanaan anggaran. Perencanaan anggaran dibuat agar dapat meminimaliskan biaya yang harus dikeluarkan serta menanggulangi kerugian.

f. Pelaksanaan

Pelaksanaan pertunjukan busana terdiri dari penilaian gantung, grand juri, gladi bersih serta pertunjukan busana.

g. Evaluasi

Kegiatan ini adalah mengevaluasi kekurangan dan kesalahan pada saat pertunjukan berlangsung. Kegiatan ini dilakukan setelah pertunjukan selesai.

7. Penyelenggaraan pameran busana

Menyelenggarakan pertunjukan busana menurut Sri Ardiati Kamil (1986) dibagi menjadi dua macam yaitu:

a. *Program non-sponsor*

Penyelenggaraan pertunjukan busana dengan program ini semata-mata dilakukan oleh pihak penyelenggara sendiri tanpa kerja sama dengan pihak lain. Keuntungan penyelenggaraan program non-sponsor ini adalah dapat menggunakan bahan tekstil, maupun pemilihan warna

dan lain-lain menurut selera desainer, dan tidak terikat oleh siapa-siapa. Namun kekurangannya yaitu segala pengeluaran ditanggung oleh pihak penyelenggara sendiri.

b. Program sponsor

Pergelaran busana dengan program ini dilaksanakan bersama antara pihak disainer dengan pihak lain. Program sponsor dibedakan menjadi sponsor tunggal dan sponsor bersama.

Karakter penyelenggara merupakan *entertainment* (menghibur), *Excitement* (mengesankan) dan *Enterprice* (kesiapan menanggung resiko).

8. Ticketing

Tiket merupakan kartu natau slip kertas yang digunakan agar bisa memasuki suatu lokasi atau event. Tiket yang disediakan ada 3 macam yaitu:

a. Tiket Gold

Tiket gold adalah tiket yang digunakan untuk pemesanan tempat duduk terdepan.

b. Tiket Silver

Tiket silver adalah tiket yang digunakan untuk pemesanan tempat duduk umum di belakang tiket gold dan undangan.

c. Tiket Bronze

Tiket bronze adalah tiket yang digunakan untuk pemesanan tempat duduk di bagian tribun.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Disain

Dalam mencipta disain busana pesta malam untuk pertunjukan busana bertema *Dimention* perlu disain busana pesta yang menggambarkan tentang persepsi yang berbeda-beda sehingga dapat tercipta disain yang menggambarkan tentang keabuan, sehingga karya tersebut akan menggambarkan tentang sumber ide ataupun tema yang digunakan. Oleh karena itu penulis mencipta busana pesta yang memiliki konsep busana yang berbahan lokal, (lurik lurik) dengan paduan bahan modern yang terkesan mewah (organza).

Busana pesta malam dibuat bagi wanita remaja yang memiliki postur tubuh tinggi, langsing, dan berkulit kuning langsat, oleh karena itu disain busananya pada usia ini warna yang digunakan tidak terlalu mencolok sehingga mencirikan kedewasaan yang merupakan tipe perempuan Feminine dengan menggunakan warna-warna sederhana seperti kuning keemasan dan linen (krem). *Look* yang penulis ciptakan mengkombinasikan antara tradisional dan modern *look*.

Disain busananya lebih *fashionable* maka perlu sentuhan trend busana 2017 dalam menciptakan disain ini penulis memiliki tema *Vigilant* dan sub tema *Numericraft* yang identik dengan perhitungan yang konsisten.

Penulis terinspirasi oleh *Golden Gate* San Fransisco, California. *Golden Gate* adalah salah satu jembatan gantung paling besar dan paling spektakuler di dunia.

Selain itu jembatan ini adalah sebuah jembatan gantung yang menghubungkan kota San Francisco, California di Semenanjung San Francisco dan Kabupaten Marin, California. Jembatan ini mempunyai daya tarik pada tatanan seling yang tertata rapi pada sisi jembatan.

Pengembang sumber ide penulis mengembangkan sumber ide dengan cara Disformasi. Disformasi yaitu dengan menggambarkan sebagian dari bentuk obyek yang dianggap mewakilinya. Pengembangan disformasi diambil pada unsur susunan seling yang tertata rapi pada sisi jembatan. Unsur itu diambil dari bentuknya yang tertata rapi dan dengan perhitungan yang konsisten, sehingga indah saat di pandang.

Moodboard berfungsi untuk mempermudah pengembangan sumber ide, maka perlu dibuat papan inspirasi atau *moodboard*. Penerapan *moodboard* juga penting dibuat untuk menuangkan ide-ide inspirasi. Adapun dalam pembuatan *moodboard* tersebut menggunakan sumber ide *Golden Gate* dengan gambar *Golden Gate*, gaya busana modern dengan model perhitungan lipit pada bagian muka, warna-warna yang akan digunakan untuk menciptakan busana pesta malam, tatanan seling yang menggunakan perhitungan yang konsisten.

Penciptaan disain busana pesta malam ini, penulis menyusun unsur-unsur dengan menerapkan prinsip-prinsip disain yaitu penerapan sumber ide *Golden Gate* dengan penggunaan bahan lurik liris warna *terracotta* yang memunculkan kesan warna bangunan yang sesuai dengan sumber ide *Golden Gate*. Penerapan *Dimantion* yang memunculkan kain tradisional dan modern dengan mengikuti trend warna yang

muncul pada trend *Numericraft* yaitu Terracotta (kuning keemasan), Acajou (coklat tua), Linen (krem). Disain busana yang dibuat menjadi *threpieces* ini terdiri dari dress sepanjang atas lutut dengan belahan 10 cm pada sisi kanan dan sisi kiri, blus lengan setali dengan kerah setengah tegak dan belahan pada bagian punggung (kerah setengah tegak dibalik ke belakang) yang dipadukan dengan hiasan manik-manik pada krah dan bagian bawah blus, dan rok yang dikembangkan pada bagian panggul dengan menggunakan teknik jahit kecil / opnaisel (lipit-lipit) dan pengembangan pada bagian panggul dengan perhitungan yang konsisten. Opnaisel adalah lipatan kain lurus vertical yang dijahit tindas sebagai variasi pada busana dengan lebar yang bervariasi, ada yang 2 mm, 0,5 cm atau sesuai keinginan.

B. Konsep Pembuatan Busana

1. Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran sangat dibutuhkan dalam sistem pembuatan busana ini. Jenis ukuran yang diperlukan tergantung pada sistem yang digunakan. Sebelum pembuatan busana terlebih dahulu adalah mengambil ukuran model. Ukuran yang digunakan dalam pembuatan pola busana pesta malam untuk wanita dengan sumber ide *Golden Gate* dengan mengambil ukuran model yang bernama Arumdani Sekar.

2. Pembuatan pola

Pembuatan busana pesta malam untuk wanita dengan sumber ide *Golden Gate* ini dengan metode pembuatan pola konstruksi dengan sistem So'en yang mengacu pada buku Widjiningsih tahun 1994.

3. Teknologi Penyambungan Kampuh

Teknologi penyambungan kampuh yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam untuk wanita dengan sumber ide *Golden Gate* yaitu penyambungan kampuh tutup diselesaikan dengan tirus sambungannya tidak terbuka/dibuka, melainkan dijadikan satu, disum halus pada bagian ujung bawah. Penyambungan ini bertujuan agar busana lebih rapi untuk busana yang bagian dalam terlihat dari luar (terbuka).

4. Teknologi Pelapisan

a. *Interfacing*

Sesuai dengan fungsinya *interfacing* adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana nampak rapi. Bahan yang digunakan untuk *interfacing* dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah viselin, dan M33. Cara pemasangannya dengan cara dipress menggunakan setrika dan dengan bantuan lap basah. Pemasangan dengan cara ditekan-tekan agar tidak merusak Viselin dan M33. Viselin digunakan pada bagian kerah. M33 digunakan pada rok yang dikembangkan.

b. Lining

Penerapan lapisan *lining* pada busana pesta malam dengan sumber ide *Golden Gate* ini diantaranya pada *lining* dress yaitu bahan utama lurik liris dan lining dengan bahan errow, penerapan ini dikarenakan terdapat belahan pada sisi. Selain itu *lining* juga diterapkan pada bluss yang menggunakan bahan utama lurik liris dan furing errow yang memiliki warna sama pada bahan utama dikarenakan pada bagian bluss depan berbentuk melengkung, sehingga bagian bluss sisi yang belakang terlihat sedikit dari depan, untuk bagian rok yang diberi *lining* hanya sebatas panggul dan rok yang dikembangkan saja, karena menggunakan kain organza yang tembus terang sehingga tidak difuring

5. Memasang Hiasan

Suatu disain yang dibuat untuk memperindah busana agar busana tersebut mempunyai nilai keindahan yang lebih tinggi. Dalam busana pesta malam ini, penulis menggunakan hiasan yang berupa manik-manik yang digunakan pada pinggiran bluss dan pinggiran kerah dan lengan, serta pada bagian kembangan rok. Proses pembuatan busana pesta malam untuk wanita ini melalui beberapa tahapan seperti perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

C. Konsep Pergelaran Busana

Konsep pertunjukan ini mengambil tema *Dimantion* yang menampilkan karya busana dari 100 mahasiswa jenjang D3 dan S1. Konsep pertunjukan ini diselenggarakan dalam rangka Karya Inovasi Produk Fashion dan Proyek Akhir Angkatan 2014 dan bertepatan dengan Dies Natalis Ke-53, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Jum'at 24 Maret 2017 yang bersifat tertutup atau indoor dengan program sponsor bersama yaitu panitia penyelenggara bekerjasama lebih dari satu sponsor ditambah dengan iuran dari semua panitia.

Pertunjukan Proyek Akhir ini tata panggung harus diperhatikan yaitu dengan penggunaan tata panggung V akan mempermudah pengambilan foto dari depan serta hasil foto lebih jelas, dengan menggunakan 2 *lighting* kanan dan kiri yang akan menyorot model dan busana langsung. *Lighting* ini diletakkan di balkon (*followspot*) 1, penggunaan 4 *lighting* yang diletakkan pada lantai panggung (*parlead*), penggunaan 1 *lighting* yang diletakkan pada belakang backdrop untuk membentuk siluet model, penggunaan 2 *lighting* di lubang tengah stage (*moving head*), penggunaan *lighting* pada sisi panggung 4 titik @ 4 lampu sorot, penggunaan *lighting* pada balkon 5 lampu sorot. Untuk mendukung pertunjukan busana ini penggunaan musik juga sangat membantu, penggunaan musik sangat cocok untuk busana yang penulis buat, terkesan mistis namun dinamis dengan busana yang diperagakan.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses

1. proses Penciptaan Disain Busana

a. pencarian Inspirasi

Pembuatan produk busana yang baik, harus dilakukan perencanaan untuk menentukan cara pembuatan busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Golden Gate ini meliputi tiga proses dalam pembuatannya, dimulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi hasil produk.

Proses penciptaan disain busana yang perlu diperhatikan, langkah pertama yang harus dilakukan adalah mencari inspirasi atau sumber ide. Setelah mendapatkan sumber ide maka langkah selanjutnya untuk mewujudkan sebuah disain busana pesta malam. Pencarian inspirasi dimulai dari mengkaji tema, trend, yang sedang terjadi serta mengkaji teori dari beberapa referensi dengan membaca buku dan mencari informasi di internet, dan lain-lain. Setelah mendapatkan sumber ide maka langkah selanjutnya untuk mewujudkan sebuah disain busana pesta malam yaitu membuat moodboard, mencari bahan yang sesuai, dan membuat busana pesta malam sesuai disain.

b. Papan Inspirasi atau Moodboard

Sumber ide tersebut kemudian dikumpulkan dan dituangkan kedalam sebuah *Moodboard* yang meliputi sumber ide, tema, trend, dan gambar pencetus sumber inspirasi lainnya yang dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai disain yang akan digambar oleh disainer. *Moodboard* dikerjakan diatas kertas berukuran A3.

Berikut ini merupakan moodboard dengan tema Vigilant dengan sub tema Numericraft sebagai kumpulan dari inspirasi-inspirasi guna mempermudah penciptaan disain busana dengan judul busana pesta wanita dengan sumber inspirasi *Golden Gate*.



Gambar 6. Moodboard dengan tema sumber ide *Golden Gate*.

a. Penyajian Gambar

Untuk membuat disain busana pesta malam untuk wanita dengan sumber ide *Golden Gate* ini perlu beberapa tahap pembuatan disain seperti:

1) Disain Sketsa (*Design Sketching*)

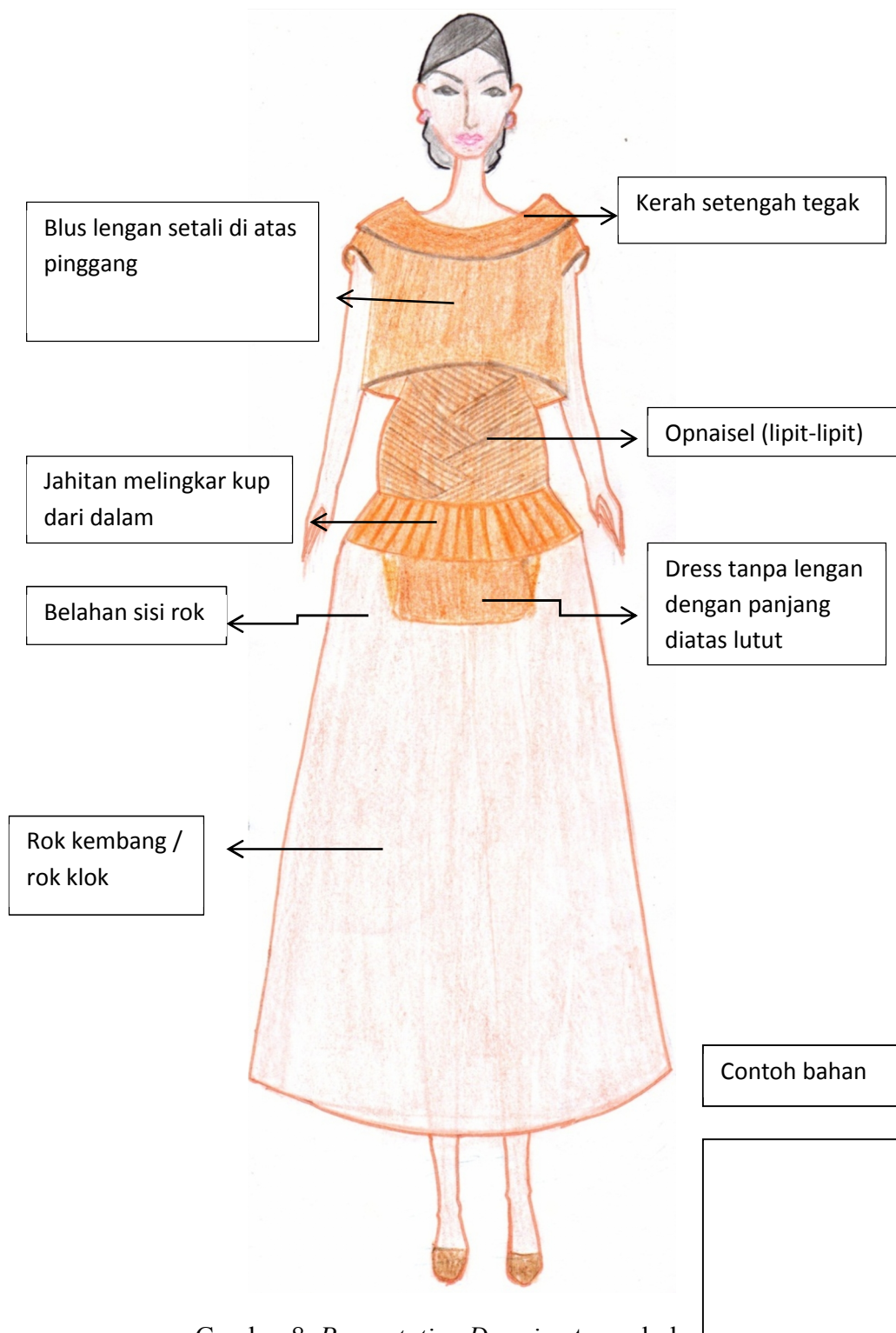
Disain sketsa (*Design Sketching*) adalah disain yang digunakan untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. Adapun *Design Sketching* dalam pembuatan disain busana pesta malam dengan sumber ide *Golden Gate*.

2) Disain Presentasi (*presentation Drawing*)

Presentation Drawing atau penyajian gambar adalah disain mode busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang. Contoh bahan pada shet selebar 2,5 x 2,5 cm. dibawah ini adalah teknik penyajian yang digunakan:



Gambar 7. Disain *sketching*



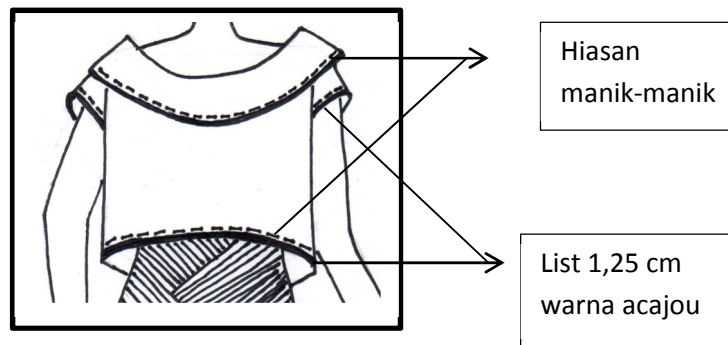
Gambar 8. *Presentation Drawing* tampak depan



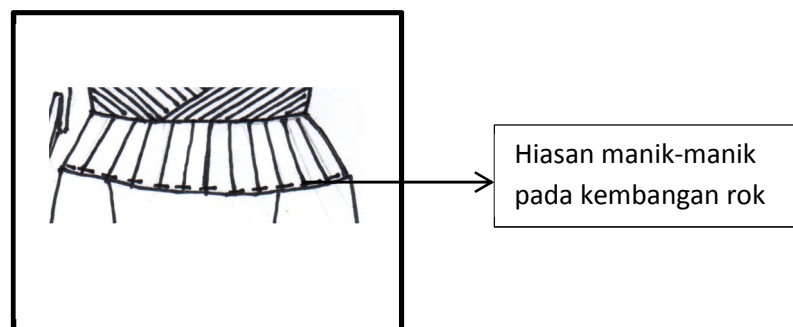
Gambar 9. *Presentation Drawing* tampak belakang

a. Disain Hiasan

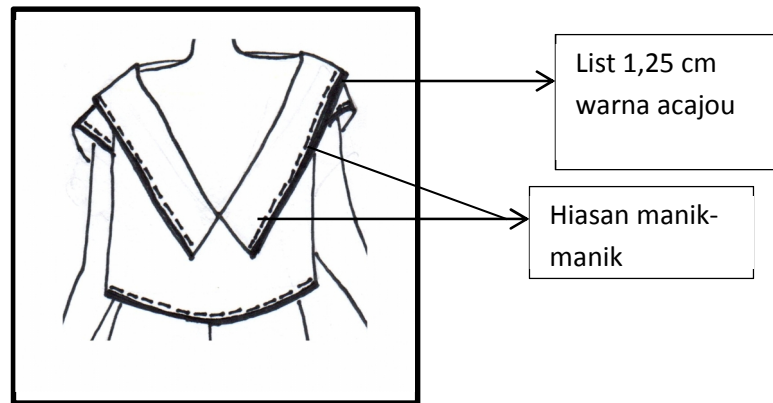
Disain hiasan adalah disain yang memperindah permukaan disain strukturnya. Disain hiasan yang digunakan pada busana pesta malam ini yaitu manik-manik pada krah, lengan, dan blus bagian bawah. Hiasan juga terdapat pada rok bagian pengembangannya.



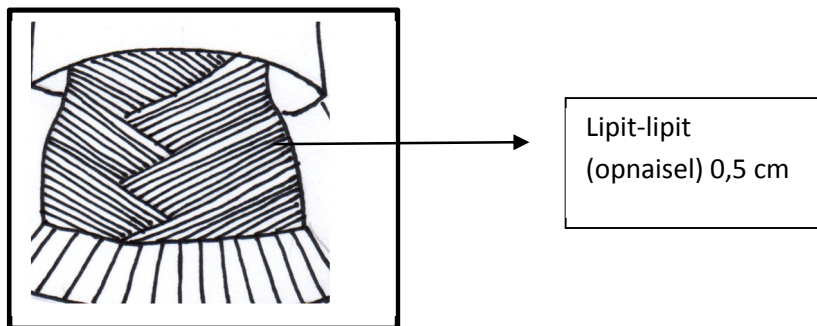
Gambar 10. Disain Hiasan manik-manik dan list kecil pada blus



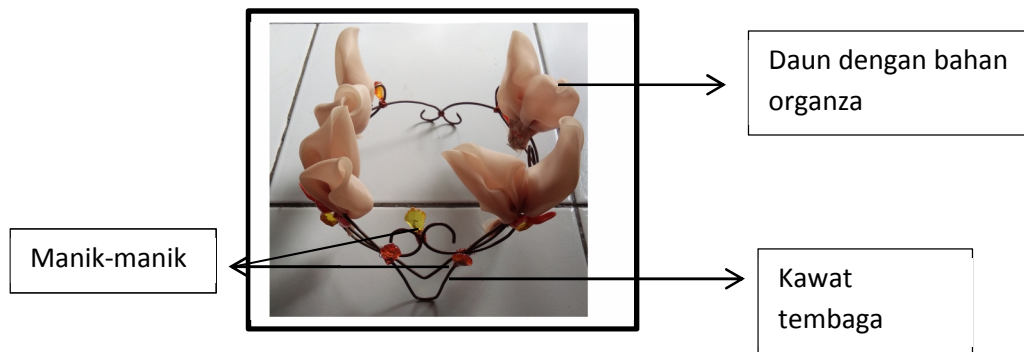
Gambar 11. Hiasan manik-manik pada kembangan rok depa



Gambar 12. hisan manik-manik dan list pada kerah, lengan dan blus bawah



Gambar 13. Lipit-lipit (opnaisel)



Gambar 14. Hiasan kepala

2. Pembuatan Busana

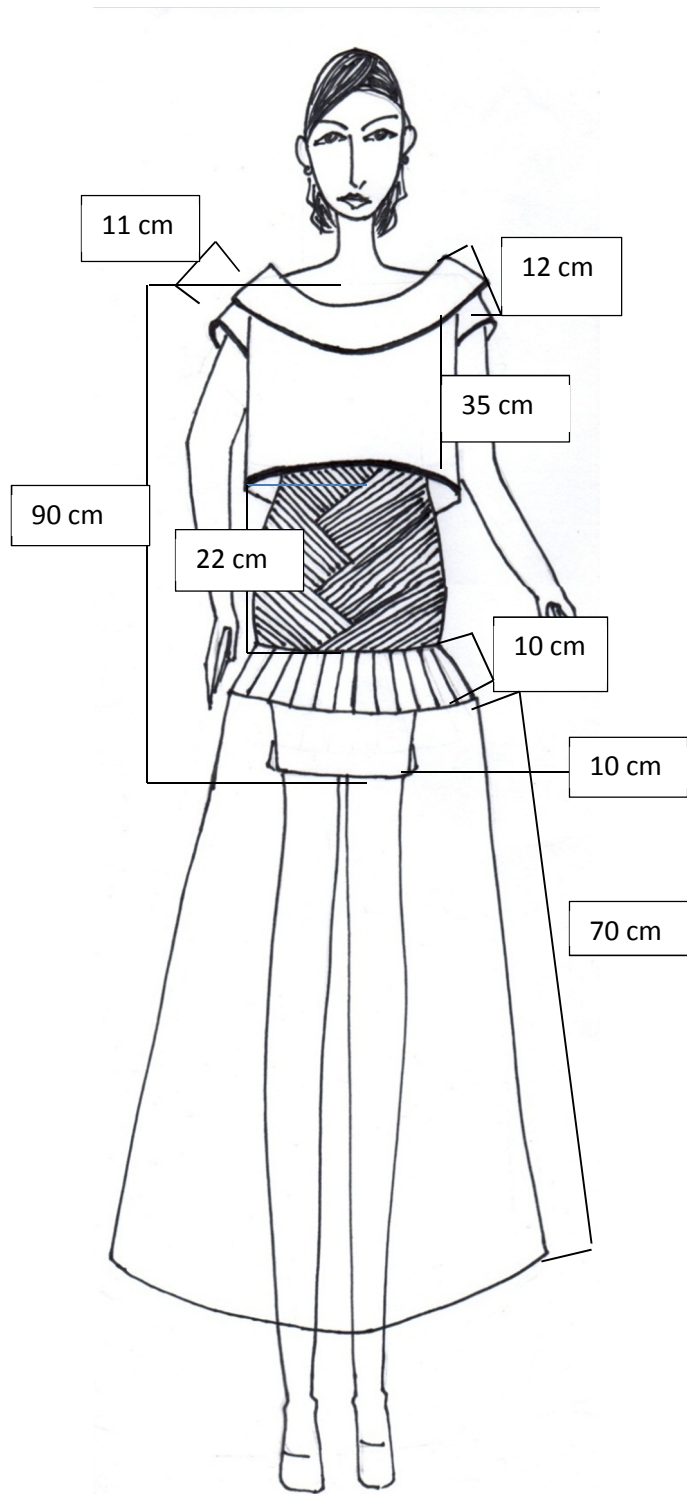
a. Persiapan

1) Persiapan Proses Pembuatan

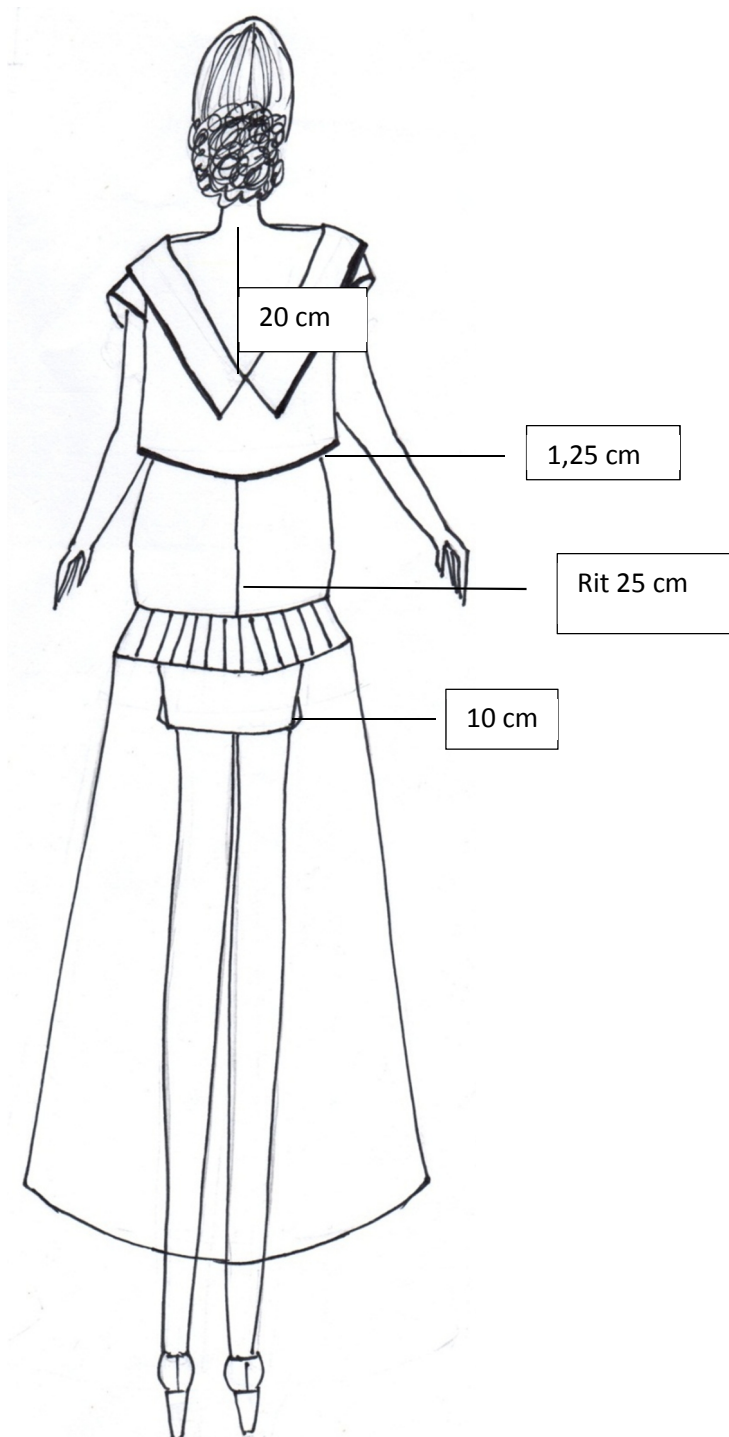
Persiapan yang dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam untuk dewasa ini antara lain:

a. Pembuatan Gambar Kerja

Pembuatan gambar kerja busana dilakukan supaya dapat menggambarkan disain busana serta detail busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian busana sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Pembuatan disain kerja adalah untuk memberi pedoman pembuatan busana.



Gambar 15. *Production sketching* bagian depan



Gambar 16. *Production sketching* bagian belakang

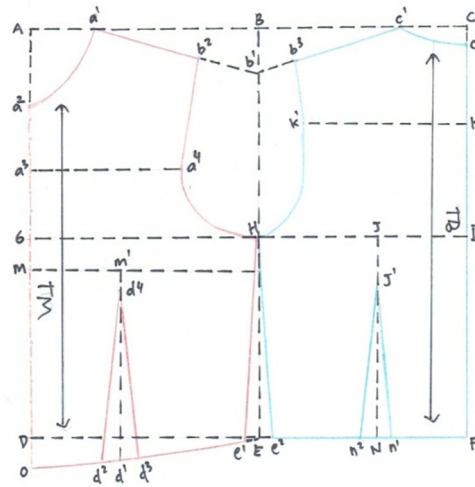
b. Pengambilan ukuran

Hasil pengukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam untuk wanita ini antara lain:

- 1) Lingkar Leher : 36 cm
- 2) Lingkar Badan : 88 cm
- 3) Lingkar Pinggang : 68 cm
- 4) Lingkar Panggul : 96 cm
- 5) Tinggi Panggul : 23 cm
- 6) Panjang Bahu : 11 cm
- 7) Panjang Muka : 34 cm
- 8) Lebar Muka : 31 cm
- 9) Panjang Punggung : 40 cm
- 10) Lebar Punggung : 33 cm
- 11) Lingkar bawah panggul : 48 cm

c. Pembuatan Pola Busana

Pada pembuatan pola busana untuk wanita ini menggunakan pola So'en dengan skala 1: 4. Adapun pola yang digunakan dalam proses pembuatan busana pesta ini adalah sebagai berikut:

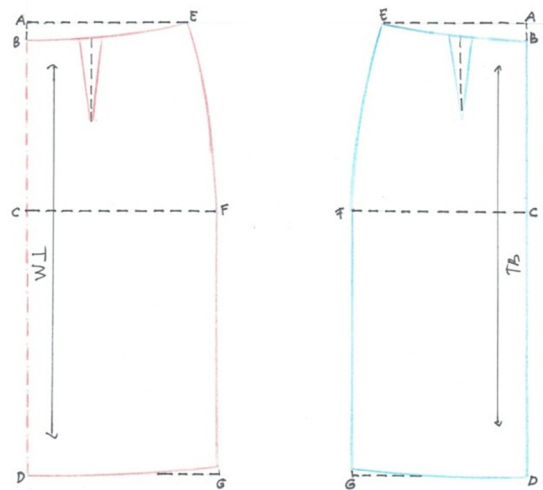


Gambar 17. Pola Dasar Badan
Skala 1:4
(Dra. Porrie Muliawan. 1989)

Keterangan Pola Dasar Badan

Pola Dasar Badan Depan	Pola Dasar Badan Belakang
Membuat segi panjang A,B,C,D	A-C = D-F = $\frac{1}{2}$ lingkar badan
A-B : D-E = $\frac{1}{4}$ Lingkar Badan + 1 cm	B-C = E-F = $\frac{1}{4}$ lingkar badan – 1 cm
A-D : B-E = panjang punggung + 1,5 cm	F-C ² = panjang punggung
A-a ¹ : $\frac{1}{6}$ Lingkar Leher + 0,5 cm	c ² -C = naik 1,5 cm
A-a ² = (A-a ¹) + 1 cm	C-c ¹ = 6,5 cm = (A-a ¹) = leher depan
Garis yang menghubungkan titik a ¹ -a ² yaitu kerung leher bagian depan	C ¹ -C ² = kerung leher bagian belakang
A-6 = $\frac{1}{2}$ panjang punggung + 1,5 cm	c ¹ -b ³ = lebar bahu = 11 cm
6-D = $\frac{1}{2}$ panjang punggung	c ² -K = 8 cm
B-b ¹ = 4,5 cm	K-k ¹ = $\frac{1}{2}$ Lebar Punggung
a ¹ -b ² = lebar bahu=11 cm	Garis yang menghubungkan titik b ³ -k ¹ -H yaitu kerung lengan belakang
a ² -a ³ = a ³ -6 (a ³ tengah-tengah a ² 6)	I-J = 8 cm
a ³ -a ⁴ = $\frac{1}{2}$ lebar dada	J-j ¹ = 5 cm
Garis yang menghubungkan titik b ² -a ⁴ -H yaitu kerung lengan bagian depan	(N-n ¹) – (N-n ²) = 3 cm (kupnat)
D-M = tinggi puncak	(F-n ¹) + (n ² -e ²) = $\frac{1}{4}$ Lingkar pinggang – 1 cm
M-m ¹ = $\frac{1}{2}$ jarak dada	
M/d ₄ = turun 2 cm	
D-O = turun 3 cm	
Tarik garis O ke E	
(d ¹ -d ²) = (d ¹ -d ³) = 3 cm (kupnat)	

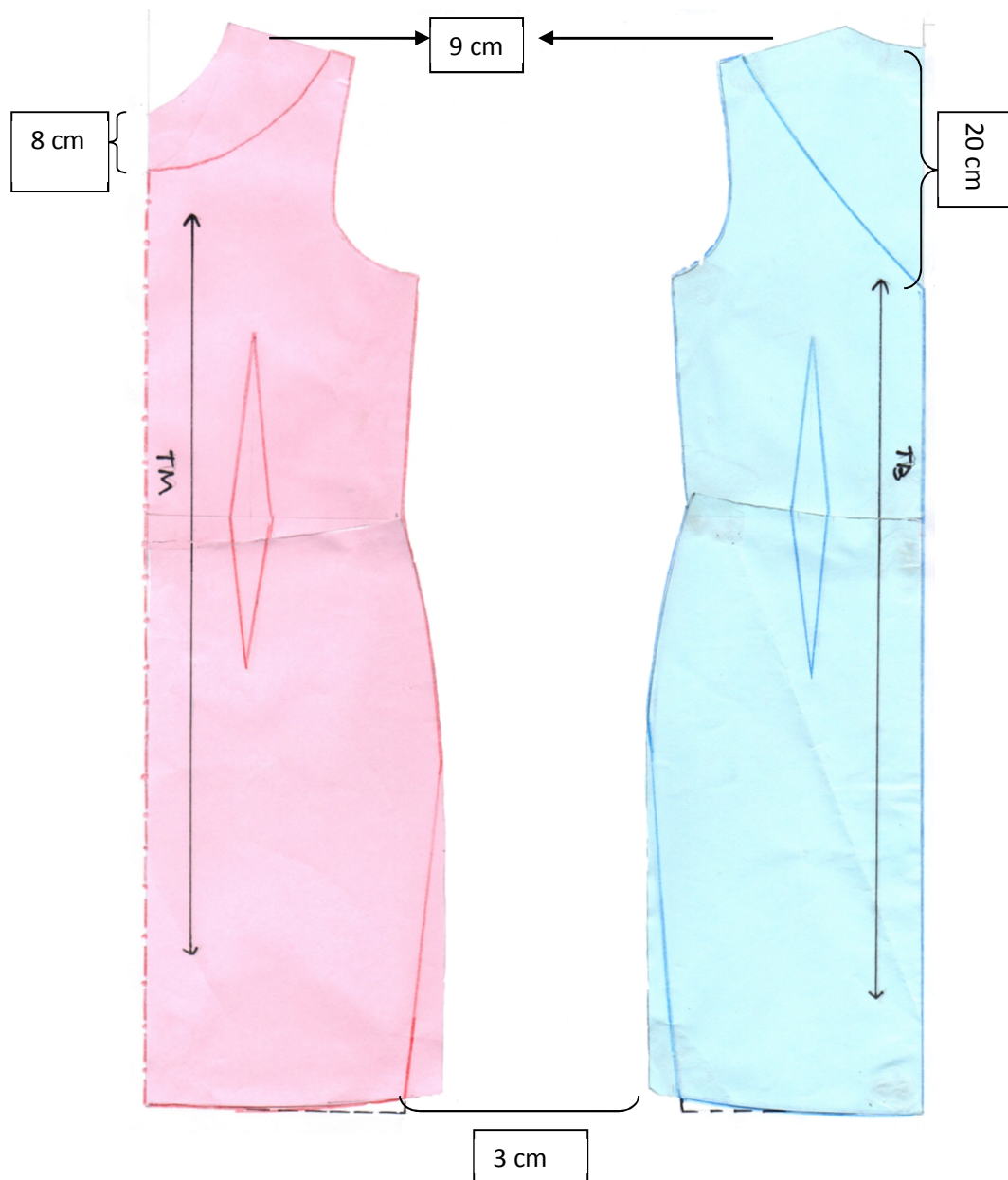
$(o-d^2) + (d^3-e^1) = \frac{1}{4} \text{ Lingkar pinggang} + 1 \text{ cm}$



Gambar 18. Pola Dasar Rok
Skala 1:4
(Dra. Porrie Muliawan. 1989)

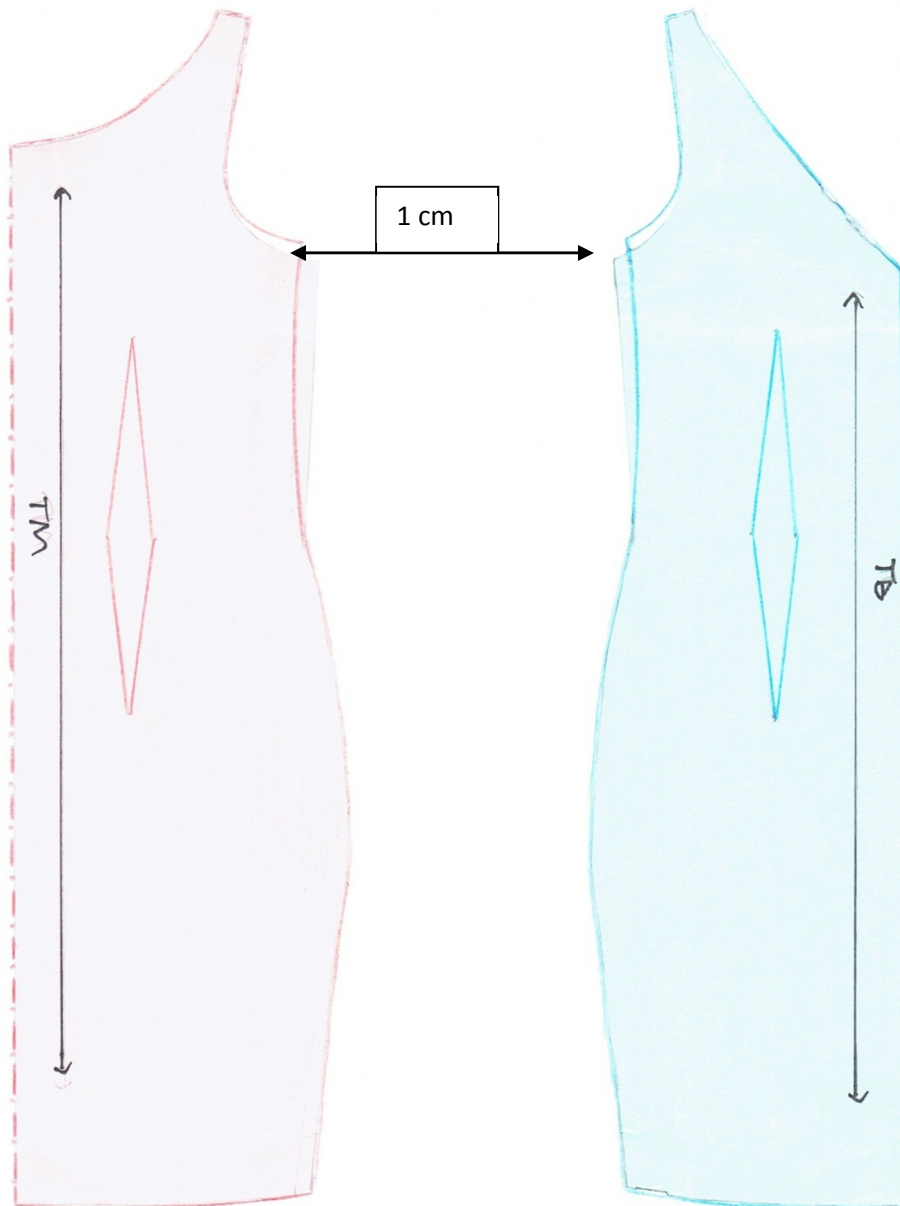
Keterangan Pola Dasar Rok

Pola Dasar Rok Depan	Pola Dasar Rok Belakang
A-B = 2 cm	A-B = 2 cm
B-C = Tinggi panggul	B-C = Tinggi panggul
B-D = Panjang rok muka	B-D = Panjang rok muka
A-E = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang + 1 cm + 3 cm (kupnat)	A-E = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang - 1 cm + 3 cm (kupnat)
C-F = $\frac{1}{4}$ lingkar panggul + 1 cm	C-F = $\frac{1}{4}$ lingkar panggul - 1 cm, D-G = C-F
D-G = C-F	



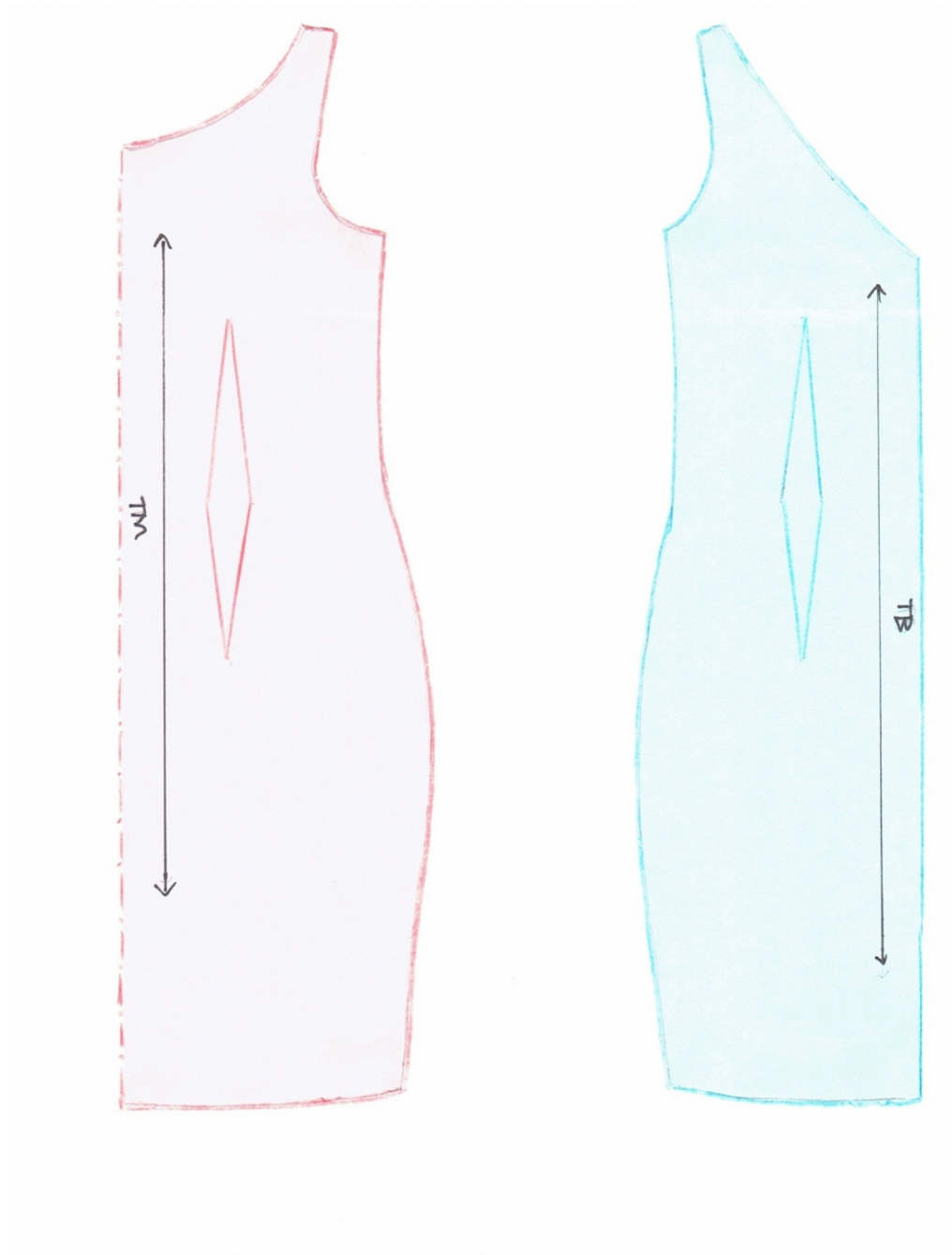
Gambar 19. Mengubah Pola Dress

Skala 1:4



Gambar 20. Mengembangkan Pola Dress

Skala 1:4



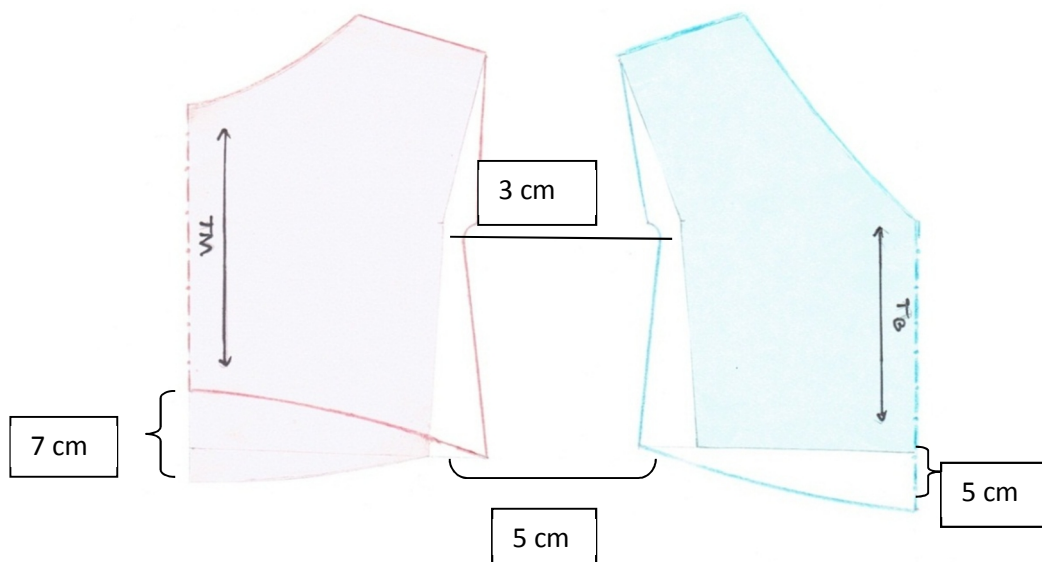
Gambar 21. Pola Jadi Dress

Skala 1:4



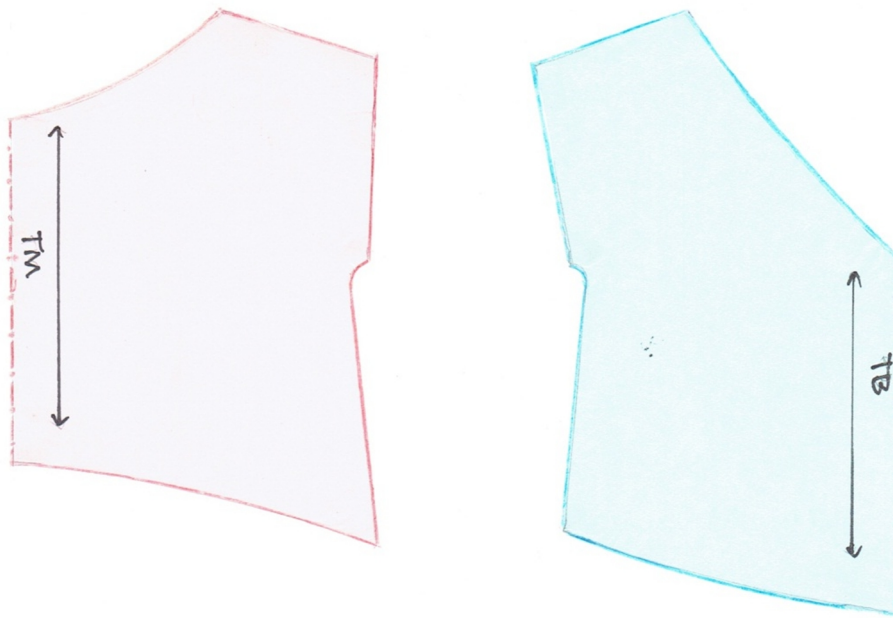
Gambar 22. Mengubah Pola Bluss

Skala 1:4



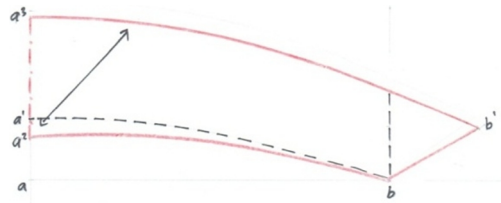
Gambar 23. Mengembangkan Pola Bluss

Skala 1:4



Gambar 24. Pola Jadi Bluss

Skala 1:4



Gambar 25. Pola Kerah Setengah Tegak

Skala 1:4

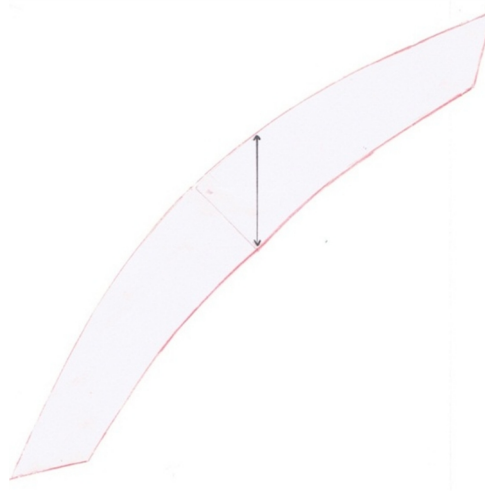
Keterangan Pola Kerah Setengah Tegak

$a-b = \frac{1}{2}$ lingkar leher -1

$a-a' = 7$ cm

$a'-a^2 =$ turun 2 cm

$a^2-a^2 =$ lebar kerah



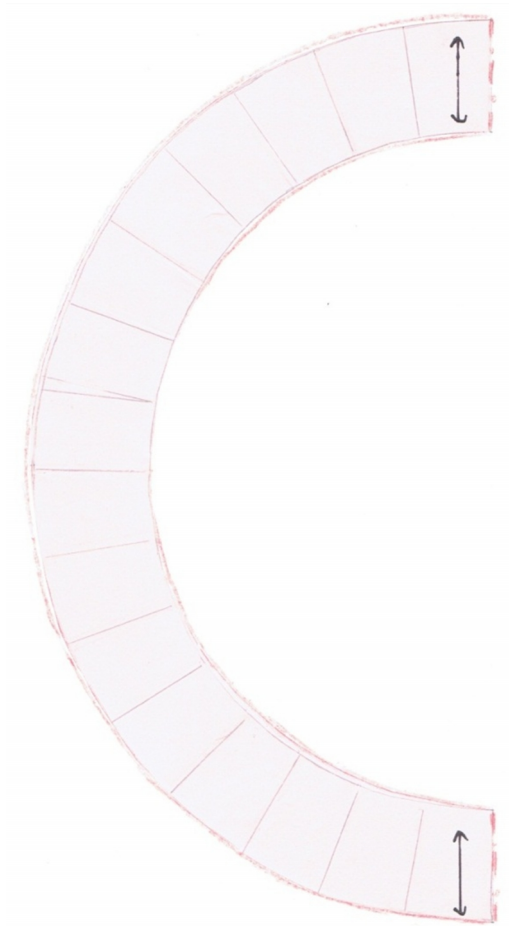
Gambar 26. Pola Jadi Kerah $\frac{1}{2}$ tegak

Skala 1:4



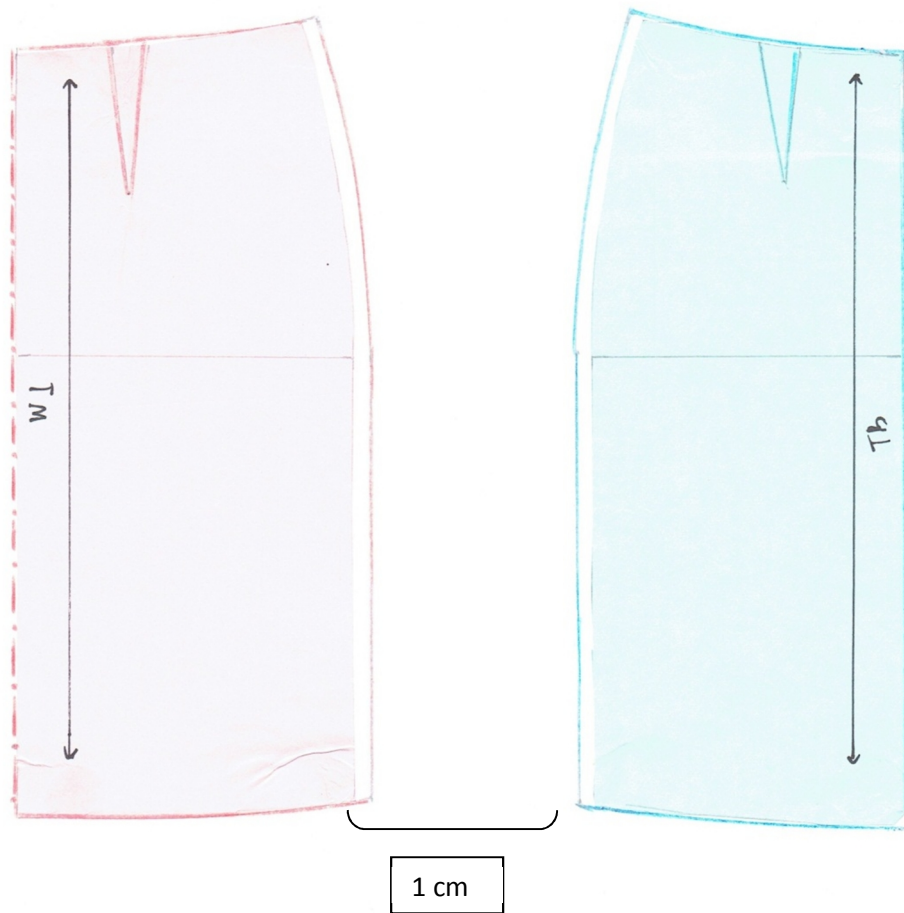
Gambar 27. Pola Rok lingkaran

Skala 1:4



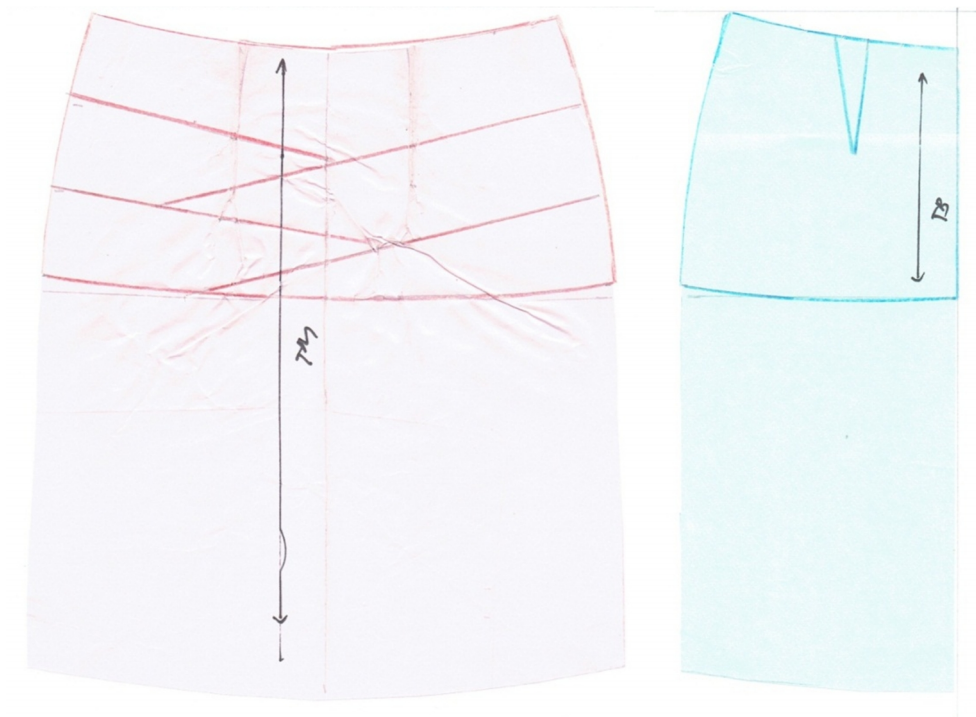
Gambar 28. Pola Jadi Rok lingkaran

Skala 1:4



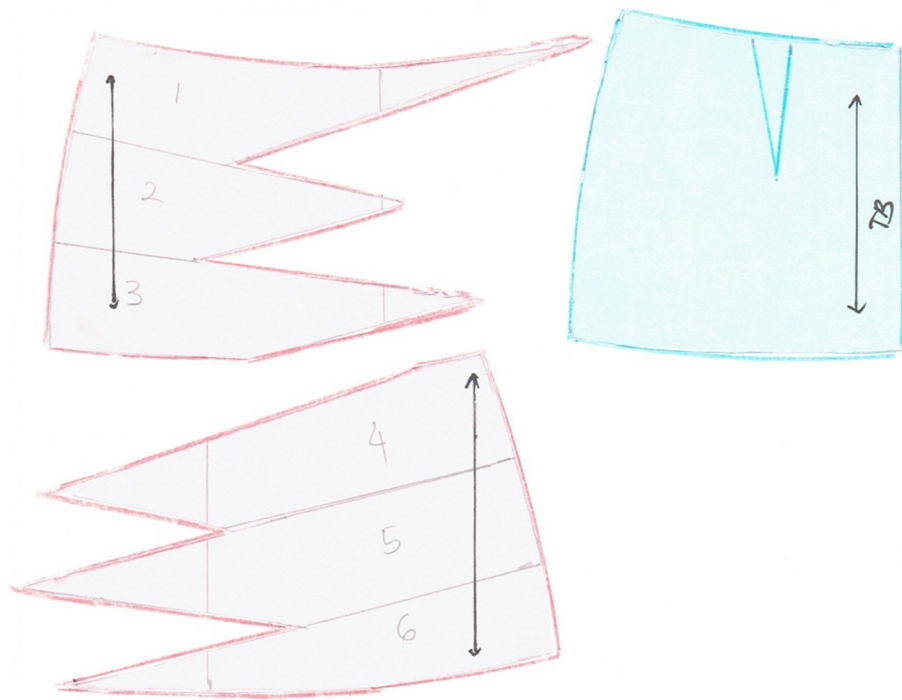
Gambar 29. Mengembangkan Pola Rok

Skala 1:4



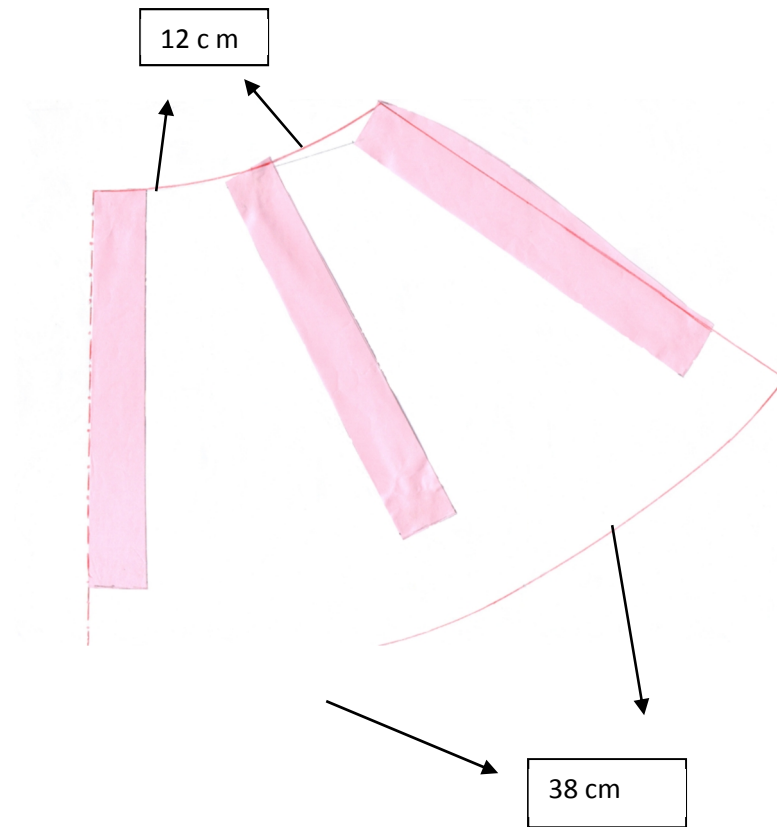
Gambar 30. Pecah Pola Rok

Skala 1:4



Gambar 31. Pola Jadi Rok

Skala 1:4



Gambar 32. Mengembangkan Pola Rok Transparant

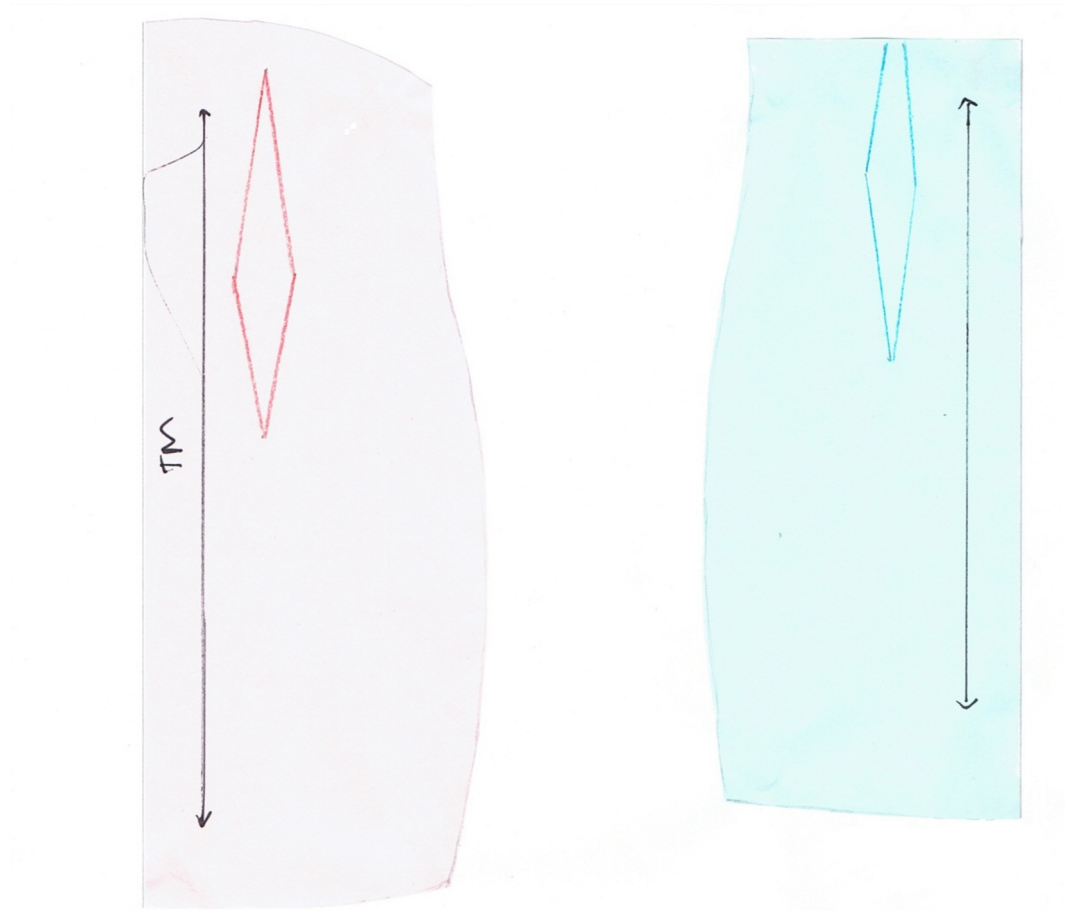
Skala 1:4

(Dra. Porri Muliawan. 1989)



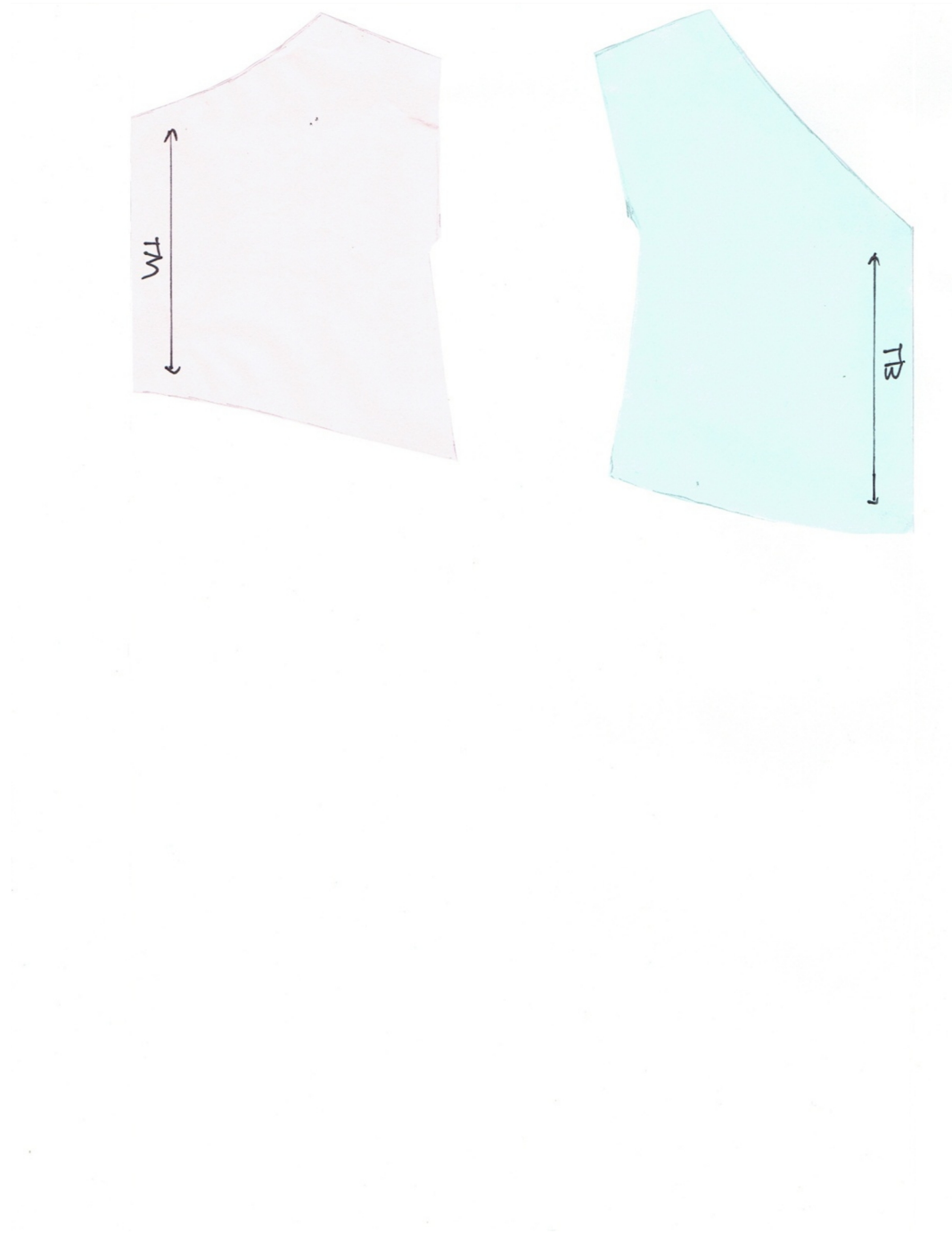
Gambar 33. Pola Jadi Rok Transparan

Skala 1:4



Gambar 34. Pola Furing Dress

Skala 1:4



Gambar 35. Pola Furing Blus

Skala 1:4



Gambar 36. Pola Furing Rok

Skala 1:4

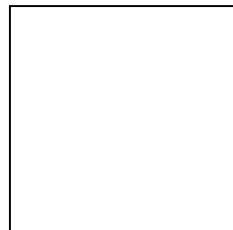
d. Rancangan Bahan

Merancang bahan adalah meletakkan pola busana dalam ukuran skala pada kertas bahan (kertas payung) sesuai dengan lebar atau arah serat pada bahan yang akan digunakan. Rancangan bahan bertujuan agar meminimalkan dan mengetahui seberapa banyak bahan yang diperlukan untuk suatu mode busana.



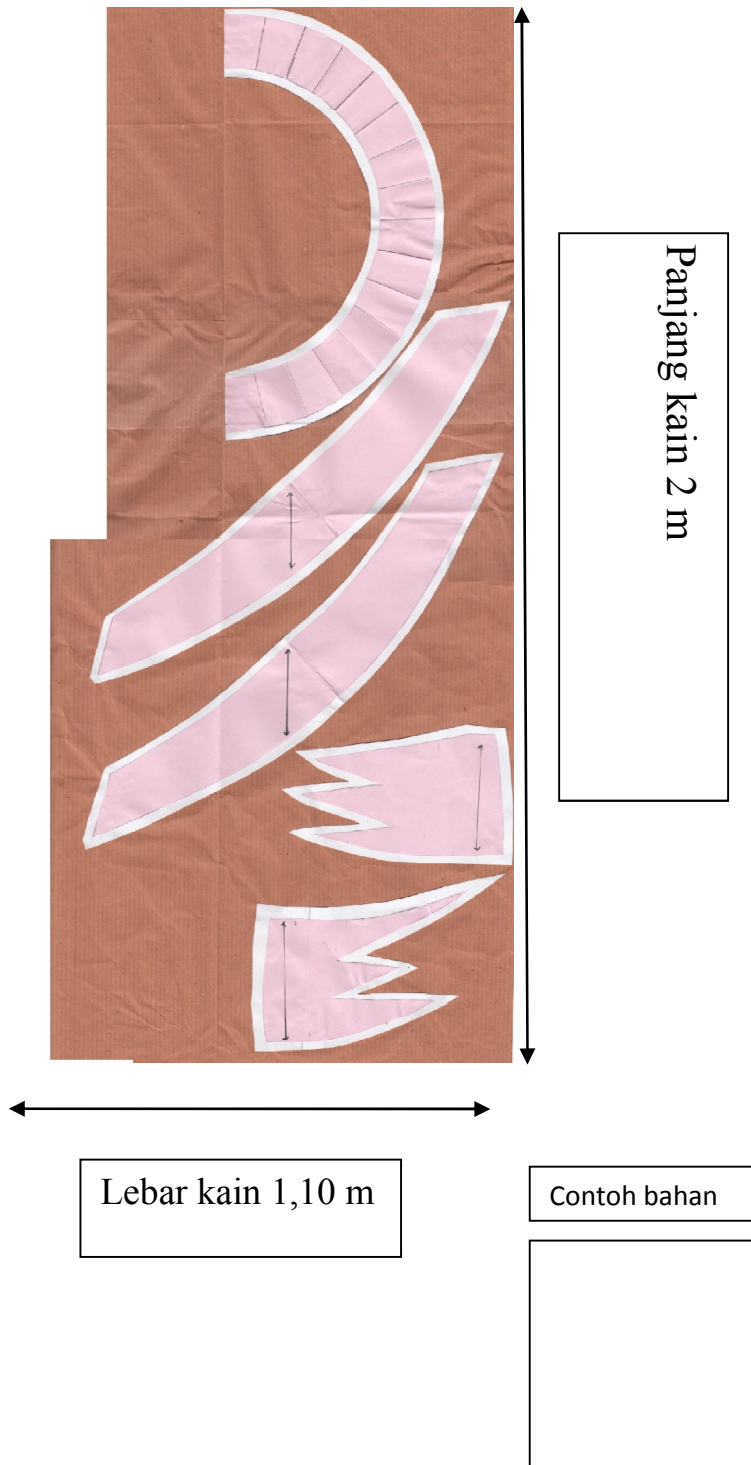
Panjang kain 2 m

Contoh bahan

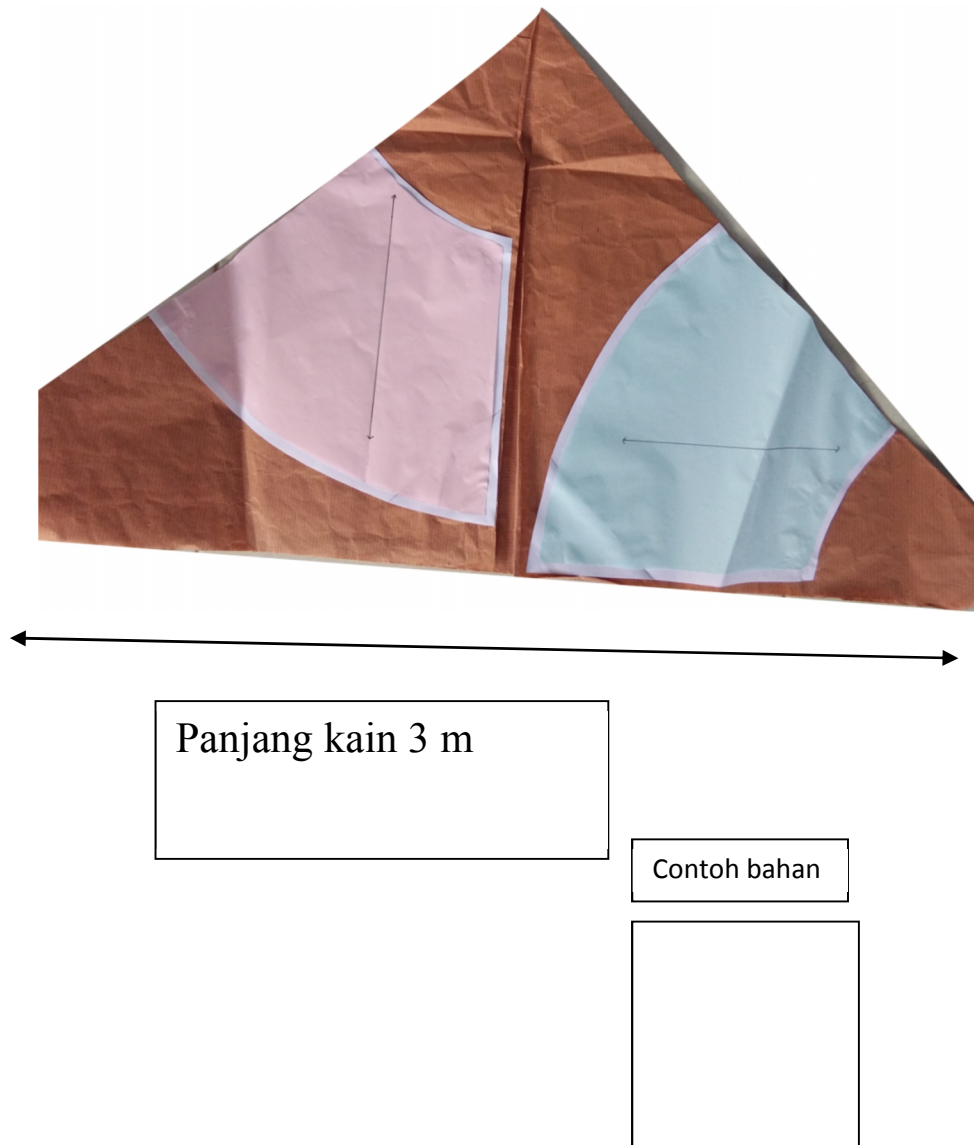


Lebar kain 1,10 m

Gambar 37. Rancangan Bahan Lurik Untuk Bahan Utama



Gambar 38. Rancangan Bahan Lurik Untuk Bahan Utama



Gambar 39. Rancangan Bahan Organza Untuk Bahan Utama



Gambar 40. Rancangan Bahan Ero Untuk Furing

e. Kalkulasi harga

Kalkulasi harga adalah mencatat dan menjumlah semua bahan yang dibutuhkan dalam membuat suatu busana. Kalkulasi harga bertujuan untuk meminimalkan dan mengetahui besar biaya yang dikeluarkan dalam suatu model busana

a. Table Kalkulasi Bahan

Tabel 1. Rancangan Harga

NO	NAMA BAHAN	JUMLAH	HARGA SATUAN	KETERANGAN	JUMLAH HARGA
1	Lurik	5 m	Rp. 37.500,-	Lurik Udan Liris	Rp. 112.500,-
2	Organza	3 m	Rp. 45.000,-		Rp. 135.000,-
3	Vuring errow	3,5 m	Rp. 13.000,-	Errow aladin	Rp. 45.500,-
4	Viselin	1 m	Rp. 5.000,-	2000 F	Rp. 5.000,-
5	Kain keras	1 m	Rp. 16.500,-	M10	Rp. 16.500,-
6	Benang	4 buah	Rp. 1.500,-	Extra	Rp. 6.000,-
7	Rit jepang	2 buah	Rp. 3.400,-	25 cm	Rp. 6.800,-
8	Wolsum	4 m	Rp. 1.500,-		Rp. 6.000,-
9	Manik-manik	3 bks	Rp. 15.000,- Rp. 7.500,- Rp. 30.000,-	Ak. Lonceng Ak. Krisan Ak. Blorok	Rp. 52.500,-
10	Kawat	1 kg	Rp. 17.000,-		Rp. 17.000,-
11	Kawat tembaga	1,5 m	Rp. 13.500		Rp. 20.500,-
12	Kawat tali tembaga	1 bks	Rp. 5.000,-		Rp. 5.000,-
Total					Rp. 428.300,-

b. Pelaksanaan

1. Peletakan pola pada bahan

Meletakkan pola pada bahan dimulai dari pola yang besar ke pola yang terkecil, misalnya untuk bahan lurik liris untuk pembuatan gaun dimulai dari peletakan dress depan, dress belakang, blus depan, blus belakang, kerah, rok yang dikembangkan, rok sepanggul, dan untuk pola rok yang opnaisel disediakan bahan 1m untuk dijahit kecil-kecil (0,5 cm), untuk pola potongan rok diletakkan pada kain organza dengan posisi bahan serong.

2. Pemotongan dan pemberian tanda jahitan

Pada proses pembuatan busana pesta malam untuk wanita ini pemotongan dilakukan mulai dari bahan berbeda terlebih dahulu dari pola yang terbesar menggunakan gunting kain yang tajam agar tidak merusak serat kain diatas meja potong atau dilantai yang lebar dan datar. Sedangkan pemberian tanda jahitan menggunakan karbon jahit. Kampuh-kampuh yang digunakan pada bagian sisi besarnya 2 – 2,5 cm, pada bagian lengkung sebesar 1,5 cm, pada bagian kelim 3 – 5 cm.

3. Penjelujuran dan penyambungan

Adapun langkah-langkah penjelujuran adalah sebagai berikut:

a. Menjelujur dress

- 1) Menjelujur sisi dress
- 2) Menjelujur furing dengan lapisan bahan utama
- 3) Menjelujur bahu dress dengan bahu pelapis

b. Menjelujur blus

- 1) Mengepres vislin pada kerah

- 2) Menjelujur sisi bahan utama
 - 3) Menjelujur bahu bahan utama
 - 4) Menjelujur sisi vuring
 - 5) Menjelujur bahu vuring
 - 6) Menjelujur kerah dengan bahan utama dan vuring
- c. Menjelujur rok
- 1) Menjelujur potongan rok bagian depan (opnaisel)
 - 2) Menjelujur rit pada rok belakang
 - 3) Menjelujur sisi rok bahan utama
 - 4) Menjelujur sisi rok vuring
 - 5) Menjelujur bagian pinggang rok depan dan belakang
 - 6) Menjelujur rok dengan kembangan rok (lingkar)
 - 7) Menjelujur rok organza dengan kembangan rok
 - 8) Menjelujur vuring rok dengan kembangan rok (lingkar)

Pada saat fitting I dress sudah menggunakan furing dan kelim diselesaikan dengan tusuk jelujur.

4. Evaluasi Proses I (Fitting I)

Aspek-aspek yang diamati dalam fitting I antara lain:

- a) Jatuhnya busana pada tubuh peragawati
- b) Kesesuaian busana dengan disain yang dibuat
- c) Kesesuaian panjang dress

d) Penampilan keseluruhan dari busana

Adapun hasil evaluasi dari fitting I adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Evaluasi fitting I

Aspek yang di evaluasi	Saran
Panjang dress kurang panjang	Kampuh dimaksimalkan, kemudian disambung dengan bahan yang sama
Blus bagian muka terlalu panjang sehingga opnaisel tidak terlihat	Bagian depan (TM) bluss dinaikkan 5 cm

5. Proses menjahit

Adapun proses menjahit busan pesta malam ini adalah:

1. Menjahit dress

- a. Menjahit rit pada bagian belakang dress
- b. Menjahit sisi dress
- c. Menjahit furing dengan lapisan bahan utama
- d. Menjahit kerung lengan bahan utama dengan bahan pelapis kerung lengan
- e. Menjahit bahu blus dengan bahu pelapis
- f. Menjahit garis leher bahan utama dengan bahan pelapis
- g. Mengesum vuring bagian rit
- h. Mengesum kelim pada belahan sisi dress

- i. Mengesum kelim dress dengan sistem tailoring agar kampuh dress tidak terlihat dari luar
2. Menjahit bluss
- a. Mengepres vislin pada lapisan kerah
 - b. Menjahit sisi blus bahan utama
 - c. Menjahit bahu bluss bahan utama
 - d. Menjahit sisi blus bahan vuring
 - e. Menjahit bahu bluss bahan vuring
 - f. Menjahit kerah dengan list bahan warna acajou
 - g. Menjahit kerah dengan bahan utama dan vuring
 - h. Menjahit list kelim bawah bluss dengan bahan warna acajou
 - i. Mengesum furing kelim lengan setali
 - j. Mengesum furing kelim bawah bluss
 - k. Menghias kerah, lengan, bawah bluss dengan menggunakan manik-manik akrilik blorok.
3. Menjahit rok
- a. Menjahit potongan rok bagian depan (opnaisel)
 - b. Menjahit rit pada rok belakang
 - c. Menjahit sisi rok bahan utama
 - d. Menjahit sisi rok vuring
 - e. Menjahit bahan utama dan furing bagian pinggang rok depan dan belakang

- f. Menjahit kembangan rok seperti menjahit kup
- g. Memasukkan ballent pada kup (rok yang dikembangkan)
- h. Wolsum kelim rok organza
- i. Menjahit rok organza dengan kembangan rok
- j. Memasang kawat pada kembangan rok
- k. Menjahit rok atas dengan kembangan rok (lingkar)
- l. Mengesum firing rok dengan kembangan rok (lingkar)
- m. Mengesum kelim rok organza dengan sum roll
- f. Membuat hiasan busana

Hiasan busana pada busana pesta malam ini dihias dengan menggunakan manik-manik akrilik blorok yang dipasang dengan cara menyematkan benang pada bahan yang akan dihias kemudian memasukkan benang pada lubang manik-manik dan menyematkannya kembali pada bahan yang dihias, tidak lupa untuk selalu mematikan sematan manik-manik agar tidak mudah lepas.

6. Evaluasi proses II (Fitting II)

Pada saat melakukan pengepasan II busana haruslah sudah jadi kurang lebih 90 % dari total proses pembuatan telah diselesaikan dan sesuai dengan disain yang telah dibuat.

Aspek-aspek yang diamati dalam fitting II antara lain:

- a) Teknik jahit yang digunakan
- b) Kerapihan jahitan

- c) Kesesuaian dengan disain yang dibuat
- d) Jatuhnya busana pada tubuh peragawati
- e) Kelengkapan hiasan pada busana
- f) Kelengkapan aksesoris yang dipakai

Adapun kekurangan atau hasil evaluasi pada pengepasan II adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Evaluasi fitting II

Aspek yang di evaluasi	Saran
Pinggang rok terlalu besar	Bagian pinggang dikurangi 8 cm (kanan dan kiri)
Kembangan rok (pas panggul) kurang tegas	Bagian kembangan rok dipertegas lagi dengan menambahkan kerangka penegas.

7. Evaluasi hasil

Tujuan evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan yang sudah dilaksanakan. Adapun evaluasi yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

- a. Dalam pembuatan busana pesta ini hasilnya kurang sesuai dengan disain yang diinginkan.
- b. Hasil rok yang dikembangkan kurang tegas, karena pembuatan kerangka yang kurang sesuai.

- c. Keamanan dan kenyamanan busana pada saat digunakan sudah dipertimbangkan.

3. Menyelenggarakan Gelar Busana

a. Persiapan

1) Pembentukan Panitia Pergelaran

Pembentukan panitia bertujuan agar pergelaran busana dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Panitia yang terbentuk dalam pergelaran busana 2017 dengan tema “*Dimantion*” ini adalah semua mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana S1 Reguler, Pendidikan Teknik Busana S1 Non Reguler dan Teknik Busana D3 semester enam angkatan 2014 dan beberapa kakak tingkat angkatan 2013 yang berjumlah 95 mahasiswa.

2) Menentukan Tema

Tema yang diambil dalam pergelaran peragaan busana tahun 2017 ini adalah “*Dimantion*”. Tema ini diharapkan dapat menambah kreativitas dalam dunia fashion, khususnya dalam menciptakan busana yang di tengah-tengah kebenaran dan kesalahan, benar dan salah, hitam dan putih, serta mengetahui cara menciptakan karya yang sedang digemari di masyarakat kini,

dengan identitas abu-abu ini kita dapat selalu mengingat akan masa yang sesungguhnya sudah berbeda pada zaman dahulu yang akhirnya menjadi trend di tahun 2017 dengan nama *GreyZone*. Dari tema tersebut, dituangkan dalam bentuk “*GreyZone Trend Forecasting 2017*” dimana terdapat kebingungan dalam membedakan segala bentuk suasana yang ada saat ini antara lain *Archean, Vigilant, Criptic, dan Digitarian*. Tema ini mempunyai ciri atau batasan antara lain:

1. Kemajuan akan net (media sosial) dapat menyebabkan akan kebingungan untuk membedakan antara yang benar dan salah, hitam dan putih, baik dan buruk.
2. Sejarah manusia membuktikan bahwa kegelapan dan cahaya adalah bagian dari kehidupan manusia, yang memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dan bertahan dalam beragam kondisi kehidupan. Karena itu, meski didominasi oleh kegelapan, dimana kebenaran dan kesalahan menjadi sesuatu yang relative dan abu-abu, namun bukan berarti tidak ada warna atau harapan yang mungkin muncul akibat adaptasi kemanusiaan kita terhadap masa yang tidak terlalu memberikan kecerahan harapan dan stabilitas sistem kehidupan.

3) Sumber Dana

Penentuan dana diputuskan bersama dalam sebuah rapat dengan beberapa pertimbangan. Anggaran yang ditentukan meliputi anggaran dana pokok sebesar Rp. 993.000,- untuk mahasiswa yang modelnya menggunakan hair do dan Rp. 950.000,- untuk mahasiswa yang modelnya menggunakan hijup. Selain dana-dana tersebut terdapat beberapa dana yang berasal dari sponsor maupun sumber lain diantaranya sanggar busana, sisa kunjungan industri, iuran khas, dana iklan dari booklet, sponsor, denda kehadiran, dan sisa MP. Adapun jumlah pemasukan keseluruhan dengan rincian:

Tabel 4. Rincian dana

No	Dana Masuk	Banyaknya	Biaya	Jumlah
1.	Iuran Mahasiswa	95 Mahasiswa	Rp 950.000	Rp 90.250.000
2.	Sisa Iuran Mp			Rp 10.000.000
3.	Tiket			Rp 31.500.000
4.	Fee Designer Tamu			Rp. 2.500.000
5.	Denda			Rp. 834.000
TOTAL				Rp. 135.084.000

4) Dewan Juri

Juri bertugas menilai karya busana yang akan diperagakan. Penilaian dilakukan oleh lima juri. Penilaian ini dilakukan pada saat grand juri, yaitu sebelum busana diperagakan.

Dewan juri pada pergelaran busana *Dimantion* :

1. Philip Iswandono
2. Ramadhani Abdulkadir Sastraatmaja
3. Mudrika Paradise
4. Dra. RR. Ani Srimulyani
5. Wiwin Kurniasih

4. Menentukan Waktu dan Tempat

Tempat dan waktu pelaksanaan ditetapkan berdasarkan banyak pertimbangan dari beberapa pilihan tempat pergelaran. Dalam memilih tempat pergelaran melalui serangkaian proses panjang mulai dari pengusulan nama-nama tempat, pensurvaian tempat, nego harga, dan fasilitas yang terdapat pada lokasi tersebut, melihat financial dari kepanitiaan, kestrategisan, kapasitas, dan kenyamanan.

b. Pelaksanaan

1) Pelaksanaan penilaian gantung

Penilaian gantung merupakan bagian dari pergelaran busana, yang merupakan proses penilaian sebelum busana diperagakan di atas *catwalk* yang dilakukan pada hari Minggu 19 Maret 2017.

2) Grand Juri

Grand juri merupakan bagian dari pergelaran busana, yang merupakan proses penilaian sebelum busana diperagakan di atas *catwalk* yang dilaksanakan pada hari Minggu 19 Maret 2017 di gedung KPLT FT UNY. Pada waktu grand juri busana dikenakan oleh peragawati dan disainer mempresentasikan konsep busana pesta malam dengan sumber ide *Golden Gate* yang penulis ciptakan.

3) Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan dua kali yang dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2017 (sore) yang diikuti oleh panitia inti dan panitia tambahan Karya Inovasi Produk Fashion dan Proyek Akhir serta model. Gladi bersih kedua dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2017 (pagi) yang diikuti oleh semua panitia, MC (*Master of Ceremony*) dan pengisi acara (musik). Berikut adalah susunan acara gladi bersih Pergelaran Dimantion:

Tabel 5. Susunan acara gladi bersih

23 maret 2017

WAKTU	KEGIATAN
06.30 - 07.00	KumpuldanPresensi
07.00 - 07.45	Briefing Semua

07.30- 12.00	Loading Barang <ul style="list-style-type: none"> - Stage - Music & Lighting - Dekorasi ruang - Kursi penonton - Lobby - Photobooth - Standing hanger - Meja registrasi
12.00 – 13.00	ISHOMA (bergantian)
13.00 – 14.00	Briefing Koor
13.00 – 15.00	Melanjutkan loading barang
15.00 – 15.30	ISHO
15.30 – 18.00	Loading wardrobe
18.00 - 18.30	ISHOMA
18.30 – 20.30	GR Fashion Show I,II, & III
20.30 – 20.35	GR Tari
20.35 – 21.30	GR Performing Art Fashion
21.30 – 22.00	Evaluasi dan Review kekurangan tiap sie
22.00	PULANG

24 Maret 2017

WAKTU		KEGIATAN	
05.30 – 06.00		Kumpul&Presensi	
06.00 – 07.00		Briefing	
	08.00		GR Musik (Mbak Febta)
	10.15		GR MC
07.00 – 12.00		Menyelesaikan kebutuhan setiap sie	
	12.00 – 16.30		Make Up model
12.00 – 13.00		ISHOMA (bergantian)	
13.00 – 15.00		Melengkapi kekurangan	

	15.00 – 17.30		Persiapan Individu
15.00 – 15.30		ISHO	
15.30 – 17.30		Makan	
17.30		Semua sudah siap (Clear Area)	

4) Penyelenggaraan pergelaran busana

Pergelaran busana 2017 dengan tema “*Dimantion*” diselenggarakan pada hari Jum’at 24 Maret 2017 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan bentuk panggung A acara dimulai pada pukul 18.15 WIB dan diakhiri pada pukul 21.50 WIB. Agar acara peragaan busana 2017 dapat berjalan dengan baik dan lancar maka panitia mempersiapkan semua perlengkapan dua hari sebelum hari H. Busana yang ditampilkan terdiri dari 2 macam busana pesta yaitu busana pesta *convensional* dan busana pesta muslim, setiap mahasiswa diwajibkan memilih salah satu kriteria untuk diwujudkan sebagai karya proyek akhir.

Busana yang ditampilkan oleh penulis merupakan busana pesta *convensional* yang dibawakan oleh peragawati dengan nomor urut 82. Pergelaran busana ini diikuti oleh 95 mahasiswa yang terdiri dari S1 Reguler, S1 Non Reguler, dan D3. Susunan acara pelaksanaan pergelaran busana dibuat agar pelaksanaan dapat berjalan lancar. Berikut ini adalah susunan acara pergelaran busana “*Dimantion*”.

Tabel 6. Susunan Acara Pelaksanaan

Jum'at, 24 Maret 2017

Waktu	Susunan Acara	
	Panggung	Luar Panggung
17.30 – Tiket Habis		Tiket On The Spot
18.00 – selesai		OPEN GATE + Registrasi
18.00 – 18.10		Slide sponsor
18.10 – 18.20		Video opening
18.15 – 18.20	Welcome Greeting MC	Slide sponsor
18.20 – 18.30	Opening 1. Tari 2. MC muncul	
18.30 – 18.35	Pembacaan Nama Juri & pemberian cinderamata	
18.35 – 19.00	Sambutan + Pembukaan 1. Sambutan Ketua Panitia 2. Sambutan Kepala Jurusan 3. Sambutan Dekan 4. Sambutan Rektor	
19.00 – 19.40	Fashion Show I (kelas D)	
19.40 – 19.50	Febta Tita	
19.50 – 20.30	Fashion Show II (Kelas A)	
20.30 – 20.45	Performing Art Fashion	
20.45 – 21.25	Fashion Show III (Kelas B)	
21.25 – 21.30	Febta Tita	
21.30 – 21.35	Doorprize	
21.35 – 21.45	Awarding	
21.45 – 21.50	Penutup	

c. Tahap evaluasi

Setelah melalui tahapan-tahapan pelaksanaan pergelaran busana maka perlu adanya evaluasi untuk mengetahui kekurangan serta hambatan yaitu antara lain sebagai berikut:

1. Ketua I, II, III

Evaluasi:

- a) Kurangnya koordinasi antar ketua.
- b) Deadline acara kurang tegas.
- c) Setiap rapat laporan sie harus dibatasi waktunya, agar tidak terlalu lama

Rekomendasi:

- a) Harus lebih sering dilakukan pengecekan dan monitoring tiap-tiap sie.
- b) Perlu ditingkatkan lagi akan koordinasi dan komunikasi sesuai dengan prosedur yang ada.
- c) Lebih meningkatkan koordinasi antar ketua dengan melakukan rapat intern antar ketua.

2. Sekertaris

Evaluasi:

- a) Kurang tegas
- b) Kurang komunikasi

- c) Deadline waktu tidak sesuai rencana
- d) Terjadi miskom pada RAB sehingga pengeluaran membengkak

Rekomendasi:

- a) Peraturan lebih dipertegas lagi
- b) Perlu ditingkatkan lagi akan koordinasi dan komunikasi sesuai dengan prosedur yang ada.
- c) Deadline acara lebih dipertegas
- d) Koordinasi lagi untuk pengeluaran tiap sie kepada koordinator tiap sie, agar pengeluaran yang dikeluarkan sesuai dengan yang dilaporkan ke bendahara.

3. Bendahara

Evaluasi:

- a) Penyusunan proposal lama karena menunggu konten-konten dalam isi proposal.
- b) Pembuatan surat-surat yang mendadak karena kebutuhan dari surat yang mendesak.
- c) Pengumpulan LPJ tiap sie yang tidak sesuai waktu yang telah ditentukan.

Rekomendasi:

- a) Perlu koordinasi lagi antar divisi yang berhubungan dengan proposal.

- b) Koordinasi lagi antar sie yang membutuhkan surat menyurat agar tidak minta surat dadakan.
- c) Koordinasi dengan setiap koord agar LPJ segera dibuat dan diberi targetan waktu.

4. Sponsor

Evaluasi:

- a) Kendala awal pembuatan proposal.

Rekomendasi:

- a) Lebih mempersiapkan lagi kebutuhan untuk proposal jauh-jauh hari.

5. Dekorasi

Evaluasi:

- a) Kurang koordinasi antar sesama staff
- b) Bagian backdrop panggung tidak jadi menggunakan kertas kalkir.
- c) Lebih banyak revisi disain backdrop.
- d) Banyak perubahan dadakan menjelang hari H.
- e) Tambahan smog dadakan, biasanya langsung dapat namun belum disediakan jadi nambah biaya lagi.
- f) GR dilakukan 2 kali jadi tambah biaya untuk crew sound
- g) Peletakan sound yang masih berubah-ubah menjelang hari H.

Rekomendasi:

- a) Lebih banyak koordinasi antar staff agar semua mengerti akan jalannya acara.
- b) Lebih kreatif lagi dalam mendisain agar disain sesuai dengan yang diharapkan.
- c) MOU lebih diperjelas lagi agar tidak ada kesalahpahaman.
- d) Koordinasi antar divisi lebih di aktifkan agar tidak terjadi miskom saat menjelang hari H.

6. Acara

Evaluasi:

- a) Acara yang dimulai kurang tepat waktu.
- b) Kurangnya koordinasi pada tiap-tiap sie.

Rekomendasi:

- a) Konsep acara mendatang harus lebih berani lagi.
- b) Mengadakan open talent pengisi acara.

7. Publikasi

Evaluasi:

- a) Publikasi saat PA lebih keteteran dan banyak masalah.
- b) Pencetakan agak sedikit molor.

Rekomendasi:

- a) Lebih diaktifkan lagi dalam pelaksanaan jobdes.
- b) Gerak lebih cepat untuk mendapatkan waktu yang lama untuk mempublikasikannya.

- c) Lebih dipastikan *deadline* yang harus dilakukan dalam masalah cetak mencetak.

8. Perkap

Evaluasi:

- a) Acara bersama namun yang membantu hanya beberapa.
- b) Kalau minta perlengkapan jangan mendadak.
- c) Barang pribadi jangan ditinggal-tinggal, ditanggung jawab pribadi.

Rekomendasi:

- a) Sebaiknya semua bekerja bagi tugas.
- b) Untuk permintaan ke perlengkapan dilist secara detail.
- c) Barang pribadi tanggung jawab pribadi.

9. Backstage & floor

Evaluasi:

- a. Kurangnya koordinasi antar sie lain.
- b. Penataan kursi diubah sewaktu-waktu.

Rekomendasi:

- a. lebih ditingkatkan lagi komunikasi antar sie, terutama sie yang bersangkutan dengan backstage and floor.
- b. Pastikan menghitung tatanan kursi dengan pasti agar tidak diubah-ubah sewaktu-waktu.

10. Model

Evaluasi:

- a) Permasalahan ukuran model, karena pengukurannya yang tidak dilakukan oleh disainer (mahasiswa sendiri) sehingga menimbulkan beberapa kesalahan oleh mahasiswa.
- b) Fitting 1 dan fitting 2 menjadi lama karena mahasiswa yang kurang cepat dalam mengganti baju modelnya.
- c) Pemotretan booklet menjadi lama karena digabung dengan fitting 2 dan beberapa model tidak hadir sehingga harus digantikan oleh model lain.

Rekomendasi:

- a) Sebaiknya pengukuran model dilakukan oleh desainer mahasiswa itu sendiri, supaya lebih akurat.
- b) Sebaiknya penandatanganan MOU dilakukan secepat mungkin sehingga agency dan model telah terikat dan dapat lebih disiplin serta memahami konsekuensi yang harus agency dan model tanggung ketika mereka tidak mematuhi tata tertib yang telah dibuat oleh panitia.

11. Make up

Evaluasi:

- a) Jalannya proses make up tidak sesuai dengan yang direncanakan karena model terlambat hingga 1 jam.
- b) Tidak ada panitia tambahan sehingga panitia inti sulit mengatur jalannya proses make up hingga selesai.

Rekomendasi:

- a) Perlu ketegasan agar model datang tepat waktu sesuai pada MOU.
- b) Adanya panitia tambahan untuk membantu jalannya proses make up.

12. Konsumsi

Evaluasi:

- a) Terdapat sisa konsumsi karena banyak tamu undangan yang tidak datang
- b) Kelebihan makan siang karena banyak sie yang belum ambil sehingga numpuk di sore hari
- c) Makan untuk TA/PA kualitasnya menurun dibanding MP
- d) Subsidi air minum untuk *backstage* kurang banyak

Rekomendasi:

- a) Memastikan masing masing anggota untuk makan tepat waktu agar makanan tidak menumpuk di ruang konsumsi

- b) Bekerja sama dengan setiap sie untuk memastikan jumlah konsumsi agar snack dan nasi box tidak banyak kelebihan.
- c) Memastikan subsidi air minum di backstage cukup.

13. Booklet

Evaluasi:

- a) Hasil booklet kurang memuaskan karena keterbatasan waktu pencetakan.
- b) Terjadi kesalahan pencetakan pada booklet.
- c) Kurangnya koordinasi dari setiap kelas untuk deadline pengumpulan diskripsi booklet.

Rekomendasi:

- a) Manajemen waktu harus diatur lagi agar waktu memasukkan ke percetakan tidak mepet.
- b) Minta pertanggungjawaban terhadap pihak yang mencetak booklet agar dapat ganti rugi.
- c) Lebih banyak komunikasi lagi ke setiap koordinator kelas.

14. Humas

Evaluasi:

- a) Kurang rapat dengan staff humas.
- b) Kurang jelas dalam pembagian job.

- c) Kurang koordinasi dengan sie lain.
- d) Kurang panitia dalam among tamu.
- e) Kurang koordinasi dengan sie secara keseluruhan.

Rekomendasi:

- a) Lebih diaktifkan lagi dalam rapat intern.
- b) Ketidak jelasan dapat didiskusikan lagi dengan devisi yang bersangkutan.
- c) Merekrut panitia tambahan lagi untuk pengisi among tamu.
- d) Lebih ditingkatkan lagi koordinasi dengan sie yang lainnya.

15. Juni

Evaluasi:

- a) Pengambilan vote belum rata (ada beberapa tempat yang tidak diambil kertas votenya)
- b) Perhitungan vote belum selesai.
- c) Penjelasan teknis presentasi penilaian masih perlu diperjelas.

Rekomendasi:

- a) Dalam pengambilan vote favorite seharusnya lebih banyak panitia tambahan lagi yang menyebar.
- b) Perhitungan vote perlu ditambahi orang dan waktu menghitung perlu ditambah.

- c) Penjelasan teknis penilaian lebih dijelaskan lagi.

16. Dokumentasi

Evaluasi:

- a. Jumlah kamera yang digunakan masih kurang dibanding dengan jumlah panitia sie dokumentasi jadi saat pengambilan foto harus bergantian
- b. Waktu pengeditan yang lama
- c. Operator monitor di backstage laki-laki sehingga jika akan membetulkan monitor susah karena *backstage* area wanita semua.

Rekomendasi:

- a. jika kapasitas kamera terbatas maka akan lebih baik jika bagi tugas untuk pengambilan foto dan pengumpulan file.
- b. untuk waktu pengeditan bisa ditargetkan sesuai dengan waktu deadline.
- c. seharusnya ada asisten monitor wanita yang juga paham tentang pembetulan monitor.

17. Keamanan

Evaluasi:

- a. Parkir mobil tamu yang seharusnya di timur auditorium jadi di barat auditorium.
- b. Barang hilang berkurang dari pada saat MP.

Rekomendasi:

- a. Seharusnya ada yang mengarahkan parkir mobil, bukan hanya tulisan saja.

B. Hasil

1. Hasil Disain



Gambar 41. *Fashion Illustration*

Dalam penciptaan suatu disain perlu adanya kesesuaian tema antara disain busana yang dirancang dengan tema pada pergelaran busana yang diselenggarakan. Proses penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide tertentu perlu memperhatikan beberapa hal, antara lain sumber ide yang diambil harus sesuai dengan tema, disain yang dibuat sesuai dengan konsep dari pengambilan sumber ide tersebut, serta penerapan unsur dan prinsip disain. Sesuai dengan tema gelar busana proyek akhir 2017 “*Dimantion*” yang mengacu pada trend *Fashion Forecasting 2017 GreyZone* yang berarti keabu-abuan. Tema *trend* yang penulis ambil adalah *Vigilant* dengan sub tema *Numericraft*. Tema ini lebih mengutamakan fungsi, unsur perhitungan, dan keasliannya dari pada hasil akhir maupun warna.

Sumber ide yang digunakan dalam busana pesta malam ini yaitu *Golden Gate*. Ciri khusus dari sumber ide tersebut terdapat pada lipit-lipit kecil (opnaisel) dan kembangan pada rok. Hal ini terlihat natural ditambah dengan kain lurik yang digunakan serta warna bahan yang digunakan sesuai dengan sumber ide yang diambil. Bangunan ini terkesan sangat kokoh, dan mengagumkan. Kekaguman penulis terhadap bangunan ini adalah pada tatanan seling yang terletak pada sisi jembatan yang tertata rapi dengan perhitungan yang konsisten.

Unsur garis vertikal diterapkan pada bahan lurik yang memiliki tekstur bahan vertikal. Unsur arah horizontal diterapkan pada garis blus muka yang melengkung. Penambahan sedikit manik-manik pada tepi krah, lengan, dan bagian bawah bluss menambah nilai keindahan. Warna yang diterapkan dalam pembuatan busana ini

adalah kombinasi warna coklat ke kuning-kuningan yang diterapkan pada dress, bluss, dan rok bagian atas. Nilai gelap terang dapat terlihat dari pemilihan warna yang dipakai seperti coklat ke kuning-kuningan, krem, dan coklat kemerah-merahan yang memiliki intensitas warna berbeda, yang diterapkan pada rok. Busana pesta malam ini memiliki tekstur tidak berkilau, dan sedikit berkilau pada bagian rok bawah. Tekstur kaku pada bahan lurik liris yang terdapat pada dress dan bluss.

Prinsip keselarasan atau kesatuan yang digunakan berupa keselarasan dalam warna yang menggunakan hiasan manik-manik yang memiliki unsur warna yang terdapat pada bahan utama yaitu dress dan blus. Keseimbangan yang digunakan adalah keseimbangan simetris, yaitu terdapat bagian kerah yang menggunakan garis diagonal. Penggunaan keseimbangan simetris memunculkan kesan tegas. Irama pengulangan terjadi pada penggunaan lipit-lipit (opnaisel) yang berada pada bagian rok atas depan. *Center of interest* (pusat perhatian) busana pesta malam ini terletak pada lipit-lipit (opnaisel) pada bagian rok atas (dari pinggang sampai panggul) dan pada kembangan rok yang menggunakan perhitungan yang konsisten. Penerapan sumber inspirasi seperti trend, sumber ide unsur dan prinsip disain tersebut dituangkan dalam bentuk disain ilustrasi (*fashion illustration*)

2. Busana

Busana pesta malam untuk wanita yang diciptakan berupa dress di atas lutut dengan siluet A dan dengan belahan sisi, kerah setengah tegak, dan

bahan rok yang melangsai. Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan busana ini antara lain lurik liris berwarna coklat ke kuning-kuningan digunakan pada dress, bluss, dan rok bagian atas dan bahan organza yang digunakan pada rok bagian bawah dengan warna linen. Tekstur bahan yang ada pada busana pesta malam ini berbahan sedikit tebal namun tidak panas karena dengan disain busana yang pendek (tidak muslim) sehingga jika digunakan pada cuaca panas tidak kepanasan, pemilihan bahan yang tidak berkilau juga disesuaikan dengan sumber ide yang berunsur tegas dan ingin memunculkan sub tema *Numericraft* yang cenderung bahan yang sesuai warna pada sub tema. Detail pada busana pesta malam ini dimunculkan pada lipit-lipit (opnaisel) yang terdapat pada bagian rok atas serta muncul detail pada bagian kembangan rok yang dikerjakan dengan perhitungan yang konsisten.

3. Pergelaran Busana

Penyelenggaraan pergelaran busana *Dimantion : Disoriented of Human Perception* adalah suatu serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model. Pergelaran busana diadakan pada hari Jum'at 24 Maret 2017 pukul 18.30 WIB sampai selesai, bertepatan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Diikuti oleh 95 mahasiswa yang terdiri dari D3, S1 Reguler dan Non Reguler angkatan 2014, dan S1 angkatan 2013. Dalam

pergelaran ini memperebutkan 12 kategori kejuaraan yaitu juara 1, 2, dan 3 dari masing-masing kelas, best fashion technology, best design, favorit dan juara umum sebagai berikut:

Tabel 7. Kejuaraan Pergelaran Busana *Dimantion*

Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas A

Kejuaraan	No. peserta	Nama
Juara I	54	Hasna Nur Maulani
Juara II	61	Laily Wahyuningtyas
Juara III	43	Riana Kusumawardani

Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas D

Kejuaraan	No. peserta	Nama
Juara I	15	Ratih Noviani
Juara II	06	Erlina Styaningsih
Juara III	20	Afifah Nadhirah Faiz

Program Studi Teknik Busana Kelas B

Kejuaraan	No. peserta	Nama
Juara I	80	Grecia Trisnaningtyas
Juara II	72	Fellya Purwanita
Juara III	81	Qoridatul Hasanah

Kejuaraan	No. peserta	Nama
Juara Favorit	15	Ratih Noviani
Juara Best Technology	72	Fellya Purwanita
Juara Best Design	20	Afifah Nadhirah Faiz
Juara Umum	15	Ratih Noviani

Busana yang ditampilkan pada saat pertunjukan yaitu *evening dress*. Acara peragaan dibagi menjadi tiga season. Dalam pertunjukan busana ini penyusun mendapat giliran tampil pada season 3 dengan nomor urut 82, diperagakan oleh peragawati Arumdani sekar.

C. Pembahasan

1. Hasil penciptaan desain

Dalam menciptakan busana pesta malam penulis harus mengetahui dan mengkaji *trend*, dimana dalam pembuatan busana pesta malam mengacu pada *Trend Forecasting 2017* yaitu *Grey Zone*. Dalam *trend* ini terdapat empat tema yang terdiri dari *Archean*, *Vigilant*, *Cryptic*, *Digitarian*. Tema yang digunakan penulis sebagai acuan pembuatan busana pesta malam ini adalah *Vigilant* dengan sub tema *numericraft* dimana pembuatan busana dengan menggunakan perhitungan yang konsisten dan ditampilkan dengan mempertimbangkan keamanan dan kenyamanan bagi sang pemakai. Dibuat dengan menggunakan teknik yang tinggi sehingga dalam pembuatan karya busana harus dilakukan dengan perhitungan yang seksama.

Dalam menciptakan disain busana perlu adanya *moodboard* yang berisi inspirasi atau ide-ide yang diletakkan pada papan inspirasi, adapun gambar-gambar yang terdapat pada *moodboard* harus sesuai dengan sumber ide yang dipilih, tema pergelaran, tema *trend*, unsur-unsur dan prinsip disain untuk mewujudkan terciptanya disain yang menarik. Dalam menciptakan disain menggunakan pengembangan ide secara diformasi yaitu dengan menggambarkan sebagian dari bentuk obyek yang dianggap mewakili obyek tersebut. Dengan menambahkan detail sehingga detail yang dihasilkan terlihat perhitungannya yang konsisten, serta mengandung unsur garis yang ditunjukkan pada jahitan opnaisel yang memberi kesan dinamis. Prinsip

disain yang ditunjukkan yaitu keselarasan pada potongan busana, proporsi pada tiap-tiap bagian busana, *center of interest* yang ditunjukkan pada jahitan opnaisel serta kesatuan pada busana pesta malam tersebut.

2. Karya busana

Setelah melalui tahap mendisain langkah selanjutnya adalah mewujudkan disain busana tersebut dalam bentuk jadi. Pembuatan busana tersebut terdiri dari tiga tahap, yaitu dimulai dari persiapan, pembuatan busana, dan penyelesaian. Dalam proses pembuatan busana dibutuhkan waktu yang cukup lama karena dibutuhkan ketelitian dan ketelatenan. Untuk mengatasi ketidak sempurnaan pada busana yang dibuat maka diadakan pengepasan I dan pengepasan II. Tahap persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, busana, gambar kerja disain, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, merancang bahan dan kalkulasi harga. Tahap pelaksanaan terdiri dari peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, evaluasi proses I, penjahitan, menghias busana dan evaluasi proses II. Selanjutnya evaluasi yang menguraikan kesesuaian hasil karya dengan disain dan konsep yang diinginkan. Tahap selanjutnya adalah penilaian gantung, dilakukan dengan memasang busana pada *manequen*. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan, dan jatuhnya busana, penilaian gantung dilakukan oleh dosen. Penilaian selanjutnya adalah grand juri oleh pihak luar yaitu juri-juri yang telah dipilih

untuk melakukan penilaian. Proses penilaian dilakukan dengan cara busana diperagakan oleh model sementara desainer mempresentasikan konsep penciptaannya bersamaan dengan grand juri juga dilakukan penilaian *moodboard* sebagai visualisasi gagasan konsep disain oleh dosen.

Beberapa evaluasi dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *Golden Gate* ini antara lain:

- a. Pembuatan warna disain dress awal tidak sesuai dengan warna bahan yang diperoleh
- b. Pemilihan hiasan yang awalnya dengan hiasan daun yang sudah jadi diganti dengan membuat hiasan daun dari bahan organza.
- c. Pengukuran harus dilakukan secara cermat dan teliti dan bila perlu dilakukan pengukuran ulang untuk memastikan ukuran peragawati (model).
- d. Pada *vitting* I, masih memiliki banyak kekurangan karena rok belum jadi, bagian bluss depan terlalu panjang.
- e. Pada *vitting* II, bagian pinggang rok kebesaran dan hasil kembangan rok belum tegas.
- f. Harus mampu mengelola waktu dalam pembuatan busana agar pada saat batas waktu yang ditentukan, busana dapat terselesaikan.

Penjahitan dilakukan sesudah perbaikan pada saat pengepasan I dan dilanjutkan dengan pengepasan II. Pengepasan II dilakukan dalam bentuk busana yang sudah dijahit, minimal 80% jadi. Setelah pengepasan II, mahasiswa masih diberikan kesempatan untuk memperbaiki kesalahan di pengepasan II dan dikumpulkan sesuai waktu yang ditentukan. Pada akhirnya tercipta busana pesta malam dengan sumber ide *Jembatan Golden Gate*.

3. Penyelenggaraan pergelaran busana

Penampilan diatas panggung sangat berpengaruh pada kesan yang diinginkan desainer melalui karyanya, sehingga pembawaan model dalam memperagakan busana dapat menambah keindahan dari busana tersebut, serta mempengaruhi penilaian dewan juri. Pergelaran busana 2017 ini mengangkat tema besar “Dimantion” dimaksudkan agar mahasiswa secara khusus dan masyarakat secara umum mencintai produk dalam negeri dan akan melestarikannya. Pergelaran busana yang diselenggarakan pada Jum’at 24 Maret 2017 dari pukul 18.30 sampai selesai di gedung Auditorium UNY.

Pergelaran ini menampilkan karya dari 95 mahasiswa yang terdiri dari dua jenis busana yaitu evening dress dan busana muslimah dari D3 angkatan 2014, S1 Reguler dan Non Reguler angkatan 2014, dan S1 angkatan 2013 Pendidikan Teknik busana dan Teknik Busana. Busana pesta malam oleh penulis yang diberi judul “*suspension bridge*” ini tampil

pada season tiga dengan nomor urut 82. *Breaffing* sebelum acara dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2017 pukul 17.00 WIB digedung Auditorium UNY. Breaffing ini dilaksanakan untuk pengecekan hal-hal yang berkaitan denganacara tersebut sudah beres atau belum, dan untuk mengumumkan teknis acara pertgelaran tersebut agar para panitia inti dan panitia tambahan bertugas sesuai pekerjaan masing-masing yang telah diberikan. Pertgelaran busana ini di mulai pada pukul 18.30 WIB sampai dengan pukul 23.00 WIB, yang diawali dengan opening berupa penampilan tari dan musik. Setelah itu sambutan dari ketua panitia, Rektor UNY,Dekan FT UNY. Baru kemudian dimulai acara inti yaitu pertgelaran busana yang terbagi dalam tiga sesi yang dikelompokkan sesuai kelas. Setelah peragaan selesai lanjut ke acara hiburan musik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan busana pesta untuk remaja dengan sumber ide *Golden Gate* pada pergelaran busana *Dimantion* adalah sebagai berikut:

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *Landmark Cilegon* dalam pergelaran busana dengan tema “*Dimantion*”, maka dapat disimpulkan

1. Dalam menciptakan suatu disain busana pesta malam dengan sumber ide *Golden Gate* melalui beberapa proses seperti mengkaji tema proyek akhir (*Dimantion*), mengkaji trend 2017 (*Grey Zone*) dengan tema *Vigilant* dan sub tema *Numericraft*, mengkaji busana pesta, membuat moodboard, menyusun unsur dan prinsip disain yang disajikan dalam *disain sketching*, *presentation drawing*, *production sketching*, dan *design illustration*.
2. Dalam membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Golden gate* melalui tiga tahap yaitu : 1) persiapan meliputi pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang dan menghitung kalkulasi harga, pemilihan bahan, 2) pelaksanaan meliputi: peletakkan pola pada bahan, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan, menjahit busana serta menghias busana, 3) evaluasi meliputi; evaluasi proses *fitting* I dan *fitting* II,

evaluasi hasil mewujudkan karya yang diuraikan, sudah sesuai konsep yaitu tema pertunjukan *Dimantion*, tema *Vigilant*, sub tema *Numericraft* dan sumber ide *Golden Gate*. Melalui tahap diatas maka dihasilkan busana pesta malam dengan siluet A yang terdiri dari tiga bagian yaitu dres, blus dan rok. Busana tersebut mengkombinasikan antara kain lurik *Udan Liris* dan kain *Organza* dengan warna menyesuaikan dengan trend yang sedang terjadi. Kesan *numericraft* ditunjukkan oleh jahitan opnaisel pada bagian rok.

3. Dalam penyelenggaraan pertunjukan busana dengan tema *Dimantion* melalui tiga tahapan yaitu; 1) persiapan meliputi: pembentukan panitia, penentuan tema, sumber dana, penentuan waktu dan tempat, 2) pelaksanaan meliputi; penilaian gantung, grand juri, penyelenggaraan pertunjukan busana, 3) evaluasi dari tiap-tiap divisi dari tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Pertunjukan busana dengan tema *Dimantion* telah terlaksana pada hari Jumat, 24 Maret 2017 pukul 18.00 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

A. Saran

Saran yang dapat diambil dalam pembuatan busana pesta untuk remaja dengan sumber ide *Golden Gate* pada pertunjukan busana *Dimantion* adalah sebagai berikut:

1. Dalam penciptaan disain busana agar waktu yang digunakan lebih singkat, maka perlu adanya pemahaman dari keterkaitan antara *trend*, tema dan sumber ide. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengidentifikasi menganalisis karakteristik utama dari sumber ide yang diangkat kemudian diselaraskan dengan tema dan *trend* pergelaran.
2. Pembuatan pada kembangan rok yang tidak sesuai dengan disain karena pada saat pembuatan kerangka kawat yang sulit dalam pembentukannya. Maka solusinya dalam pembuatan kerangka kawat sebaiknya memahami bentuk yang akan dibuat dan harus membuatnya berulang-ulang agar hasilnya sesuai dengan yang diinginkan.
3. Dalam penyelenggaraan busana proyek akhir ini membutuhkan panitia tambahan yang direkrut dari mahasiswa angkatan sebelumnya. Panitia tambahan perlu memahami rangkaian kegiatan pergelaran mulai dari persiapan hingga pelaksanaan. Oleh karena itu perlu adanya koordinasi dengan panitia tambahan yang lebih intensif. Dengan demikian panitia tambahan dapat lebih mendukung serangkaian acara sehingga pergelaran dapat berjalan dengan lancar

DAFTAR PUSTAKA

- Adimodel. (2009). *Lighting For Fashion*. Jakarta: PT. Elex Media Komperindo.
- Ardiati Kamil, Sri. (1986). *Fasion Design*. Jakarta: CV Baru IKAPI.
- BD-A Design (2016). Fashion Trend Forecasting 2017/2018 “Grey Zone”. Kementrian Pariwisata & Ekonomi Kreatif Republik Indonesia.
- Bestari, Afif Ghurub (2001). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Yogyakarta: PT Intan Sejati Klaten.
- Chodiyah & Wistri A. Mamday. (1982). *Desain Busana untuk SMKK//SMTK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan kebudayaan.
- Dharsono Sony Kartika. (2014). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Eka P.S, Wahyu (2001). *Busana Wanita*. Yogyakarta: PT Intan Sejati Klaten.
- Enny Zuhny Khayati (1998). *Pembuatan Busana III*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.
- Jumena, Nian S (2000). *Lurik : Garis-garis Bertuah*. Jakarta: Djambatan.
- Muliawan, Porrie. (1989). *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta : PTBPK Gunung Mulia.
- Ny.Hj.Hartatiati Sulistio, Dra. (1985). *Rancangan Busana*. Surabaya: UPT UNNES Press
- Riyanto, Arifah A. (2003). *Teori Busana*. Bandung: YAPEMDO Bandung.
- Sawitri, Sicilia, (1997). *Tailoring*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Stephen S. Bridesall, (1992). *Garis Besar GEOGRAFI AMERIKA*. USA: United States Department of info.

Widarwati, Sri. (1993). *Disain Busana I*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Widarwati, Sri. (2000). *Disain Busana II*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Widjiningsih. (1982). *Disain Hiasan dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Yuliati, Nanie Asri. (1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

SUMBER DARI INTERNET :

<http://anisashop.com/?p=710>

<http://id.m.wikipedia.org>

www.karya-ilmiah.um.ac.id

www.republika.co.id

Lampiran 1. Jadwal Persiapan Acara (23 Maret 2017) & Gladi Bersih

WAKTU	KEGIATAN
06.30 - 07.00	Kumpul dan Presensi
07.00 - 07.45	Briefing Semua
07.30 - 12.00	Loading Barang <ul style="list-style-type: none"> - Stage - Music & Lighting - Dekorasi ruang - Kursi penonton - Lobby - Photobooth - Standing hanger - Meja registrasi
12.00 – 13.00	ISHOMA (bergantian)
13.00 – 14.00	Briefing Koor
13.00 – 15.00	Melanjutkan loading barang
15.00 – 15.30	ISHO
15.30 – 18.00	Loading wardrobe
18.00 - 18.30	ISHOMA
18.30 – 20.30	GR Fashion Show I, II, & III
20.30 – 20.35	GR Tari
20.35 – 21.30	GR Performing Art Fashion
21.30 – 22.00	Evaluasi dan Review kekurangan tiap sie
22.00	PULANG

Lampiran 2. Jadwal Gladi Bersih 24 Maret 2017

WAKTU		KEGIATAN	
05.30 – 06.00		Kumpul&Presensi	
06.00 – 07.00		Briefing	
	08.00		GR Musik (Mbak Febta)
	10.15		GR MC
07.00 – 12.00		Menyelesaikan kebutuhan setiap sie	
	12.00 – 16.30		Make Up model
12.00 – 13.00		ISHOMA (bergantian)	
13.00 – 15.00		Melengkapi kekurangan	
	15.00 – 17.30		Persiapan Individu
15.00 – 15.30		ISHO	
15.30 – 17.30		Makan	
17.30		Semua sudah siap (Clear Area)	

Lampiran 3. Susunan Acara Pergelaran

Waktu	Susunan Acara	
	Panggung	LuarPanggung
17.30 – TiketHabis		Tiket On The Spot
18.00 – selesai		OPEN GATE + Registrasi
18.00 – 18.10		Slide sponsor
18.10 – 18.20		Video opening
18.15 – 18.20	Welcome Greeting MC	Slide sponsor
18.20 – 18.30	Opening 1. Tari 2. MC muncul	
18.30 – 18.35	Pembacaan Nama Juri & pemberian cinderamata	
18.35 – 19.00	Sambutan + Pembukaan 1. KetuaPanitia 2. Kajur 3. Dekan 4. Rektor	
19.00 – 19.40	Fashion Show I (kelas D)	
19.40 – 19.50	Febta Tita	
19.50 – 20.30	Fashion Show II (Kelas A)	
20.30 – 20.45	Performing Art Fashion	
20.45 – 21.25	Fashion Show III (Kelas B)	
21.25 – 21.30	Febta Tita	
21.30 – 21.35	Doorprize	
21.35 – 21.45	Awarding	
21.45 – 21.50	Penutup	

Lampiran 4. Dana Pengeluaran

Devisi	Uraian Pengeluaran	Qty	Harga Satuan	Jumlah
Sekretaris	Stempel	1	Rp 80.000	Rp 80.000
	Amplop	1		Rp 15.000
	Proposal Sponsor	30	Rp 25.000	Rp 750.000
	Buku Agenda	1		Rp 15.000
	Foto Copy			Rp 150.000
	Print Proposal Dekanat			Rp 75.000
	Print LPJ			Rp 200.000
	Materai	30	Rp 7.000	Rp 210.000
	Sertifikat			Rp 600.000
	Total			Rp 2.095.000
Bendahara	Kwitansi	3	Rp 3.000	Rp 9.000
	Map Plastik	3	Rp 5.000	Rp 15.000
	Nota	3	Rp 2.000	Rp 6.000
	Buku Kas	1	Rp 10.000	Rp 10.000
	Total			Rp 40.000
Humas	Buku Tamu	1	Rp 8.000	Rp 8.000
	Stop Map Batik	6	Rp 2.500	Rp 15.000
	Label	3	Rp 5.000	Rp 15.000
	Pulsa			Rp 50.000
	Plastik kemasan	2	Rp 15.000	Rp 30.000
	P3k			Rp 15.000
	Bolpoint	6	Rp 1.500	Rp 9.000
	Total			Rp 142.000
Acara	Administrasi			Rp 200.000
	Co-card			Rp 600.000
	fee Mc	1	Rp 1.250.000	Rp 1.250.000
	Pengisi Musik			Rp 500.000
	Fee Tari			Rp 100.000

	Art Perfomance			Rp 750.000
	Mc Grand Juri	1	Rp 300.000	Rp 300.000
	Total			Rp 3.700.000
Sponsorship	Transportasi	13	Rp 30.000	Rp 390.000
	Uang Pulsa	13	Rp 10.000	Rp 130.000
	Print Surat MOU			Rp 35.000
	Print Surat Donatur			Rp 30.000
	Print Surat Pengantar			Rp 25.000
	Print Surat Tanda Terima			Rp 25.000
	Total			Rp 635.000
Booklet	Booklet	1000	Rp 17.500	Rp 17.500.000
	Goodiebag	1000	Rp 3.000	Rp 3.000.000
	Fotografer	1	Rp 2.500.000	Rp 2.500.000
	Background pemotretan + Print + perlengkapan			Rp 500.000
	Total			Rp 23.500.000
Dokumentasi	Fotografer dan Videografer			Rp 3.500.000
	Edit Video			Rp 600.000
	Total			Rp 4.100.000
Keamanan	Uang Keamanan			Rp 200.000
	Cetak Kartu Parkir			Rp 200.000
	Cetak nomor Tas			Rp 70.000
	Label			Rp 30.000
	Rafia			Rp 10.000
	Total			Rp 510.000
Model	Print Nomer Model			Rp 150.000
	Print Nama Model			Rp 20.000

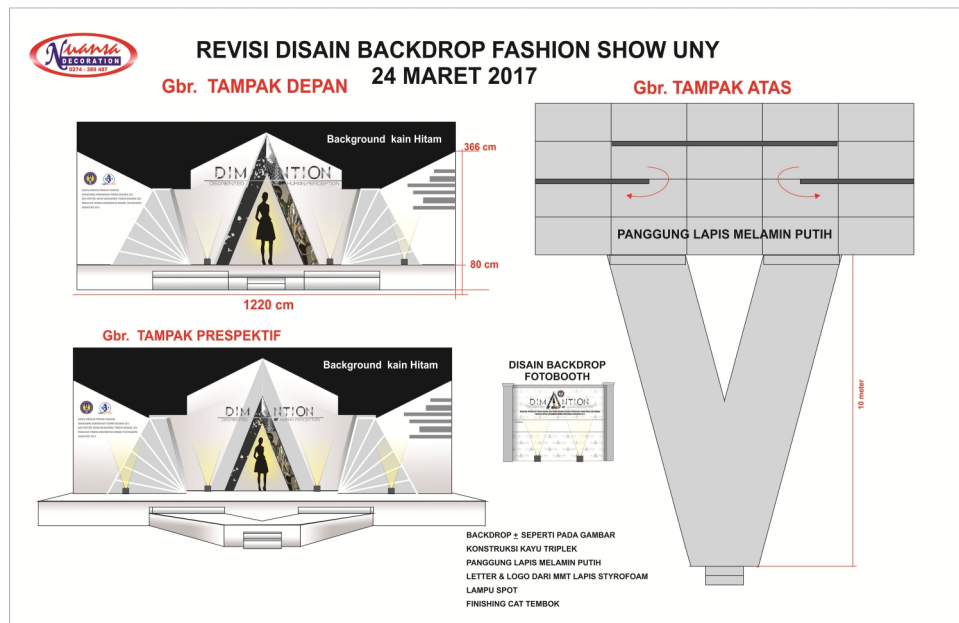
	Print Presensi Model			Rp 5.000
	Fee Model	35	Rp 1.025.000	Rp 35.875.000
	Koreografer & music Director			Rp 4.000.000
	Total			Rp 40.050.000
Make Up	Rias Wajah Pemotretan	32	Rp 50.000	Rp 1.600.000
	Hair do Pemotretan	7	Rp 55.000	Rp 385.000
	Hair do show	10	Rp 55.000	Rp 550.000
	Perlengkapan			Rp 500.000
	Extension	9	Rp 25.000	Rp 225.000
	Total			Rp 3.260.000
Back Stage and Floor Manager	Biaya Cetak dan Fotocopy			Rp 30.000
	Lakban	2	Rp 10.000	Rp 20.000
	Peniti	1	Rp 5.000	Rp 5.000
	Bolpoint	4	Rp 1.500	Rp 6.000
	Total			Rp 61.000
Perkap	Sewa Gedung			Rp 1.400.000
	Kursi Lipat	800	Rp 1.500	Rp 1.200.000
	Meja Juri	5	Rp 50.000	Rp 250.000
	Sewa HT	36	Rp 10.000	Rp 360.000
	Perlengkapan			Rp 1.000.000
	Total			Rp 4.210.000
Konsumsi	Snack Model + Dosen	55	Rp 6.000	Rp 330.000
	Jumlah pengeluaran Pengukuran Model			Rp 330.000
	Snack Model + Dosen	45	Rp 6.000	Rp 270.000
	Mineral Gelas 240ml	1	Rp 17.000	Rp 17.000
	Jumlah Pengeluaran Fitting 1			Rp 287.000
	Nasi box Panitia inti + tambahan + keamanan	130	Rp 7.000	Rp 910.000

Nasi box Model + Crew make up, hair do + Fotografer	42	Rp 10.000	Rp 420.000
Snack Model + Crew make up, hair do + Fotografer	42	Rp 6.000	Rp 252.000
Air minum 600 ml	2	Rp 2.500	Rp 5.000
Air Minum 330 ml	1	Rp 28.000	Rp 28.000
Air Mineral 240ml	4	Rp 17.000	Rp 68.000
Jumlah Pengeluaran Fitting 2 + Pemotretan			Rp 1.683.000
Snack	5	Rp 8.000	Rp 40.000
Jumlah Pengeluaran Penilaian			Rp 40.000
Snack	35	Rp 8.000	Rp 280.000
Air minum 600 ml	6	Rp 2.500	Rp 15.000
Air Mineral 240ml	2	Rp 17.000	Rp 34.000
Jumlah Pengeluaran Grand Juri			Rp 329.000
Nasi Box Panitia inti + tambahan + Crew Dekor + Lain-lain	227	Rp 7.000	Rp 1.589.000
Nasi Box Dosen	5	Rp 10.000	Rp 50.000
Snack Dosen + Pengisi Acara + Model + Lain-lain	85	Rp 6.000	Rp 510.000
Jumlah Pengeluaran H-1 Loading Barang + GR			Rp 2.149.000
Snack MC + Dosen + Lain-lain	22	Rp 6.000	Rp 132.000

	Nasi Box Panitia inti + Tambahan + Lain-lain	197	Rp 7.000	Rp 1.379.000
	Nasi Box Dosen	5	Rp 10.000	Rp 50.000
	Nasi Box Panitia inti + Tambahan + Lain-lain	207	Rp 7.000	Rp 1.449.000
	Nasi Box Dosen + Model + Pengisi Acara	55	Rp 10.000	Rp 550.000
	Snack Panitia Inti + Tambahan	167	Rp 6.000	Rp 1.002.000
	Snack Tiket + Lain-lain	800	Rp 8.000	Rp 6.400.000
	Snack Juri + Pengisi Acara + Model + Undangan + MC	212	Rp 10.000	Rp 2.120.000
	Air minum 600 ml	1	Rp 45.000	Rp 45.000
	Air Mineral 240ml	30	Rp 17.000	Rp 510.000
	Air Minum 330 ml	10	Rp 28.000	Rp 280.000
	Trashbag	3	Rp 50.000	Rp 150.000
	Sedotan	7	Rp 1.700	Rp 11.900
	Jumlah Pengeluaran H Acara			Rp 14.078.900
	Total Pengeluaran Keseluruhan Konsumsi			Rp 18.896.900
Juri	Buket bunga juri	5	Rp 30.000	Rp 150.000
	Vandel Juri	5	Rp 70.000	Rp 350.000
	Buket Pemenang	12	Rp 20.000	Rp 240.000
	Papan Pemenang	12	Rp 3.500	Rp 42.000


	Map Batik	18	Rp 2.000	Rp 36.000
	Materai	10	Rp 7.000	Rp 70.000
	Print + Fotocopy		Rp 50.000	Rp 50.000
	Alat tulis		Rp 25.000	Rp 25.000
	Total			Rp 963.000
Dekorasi	Dekor, Sound system, Lighting			Rp 35.000.000
	Total			Rp 35.000.000
Publikasi	Cap dan Bantal			Rp 60.000
	Cetak Tiket, Undangan, Pamflet, Banner dan Sample			Rp 675.000
	Plastik Kemasan			Rp 60.000
	Fee Video Maker			Rp 400.000
	Cetak Sertifikat			Rp 570.000
	Total			Rp 1.765.000
Total Keseluruhan				Rp 138.927.900

Lampiran 5. Layout Panggung



Lampiran 6. Media Promosi

1. Pamflet

 JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

PROUDLY PRESENT

PROYEK AKHIR
DAN
KARYA INOVASI PRODUK FASHION

DIMANTION
DISORIENTED OF HUMAN PERCEPTION

MENAMPILKAN AUDITORIUM UNY

100+ OUTFIT
TREND FORECASTING
2017/2018 : GREYZONE





















24 MARET 2017
18:00- SELESAI

GOLD 50K | SILVER 40K | BRONZE 30K

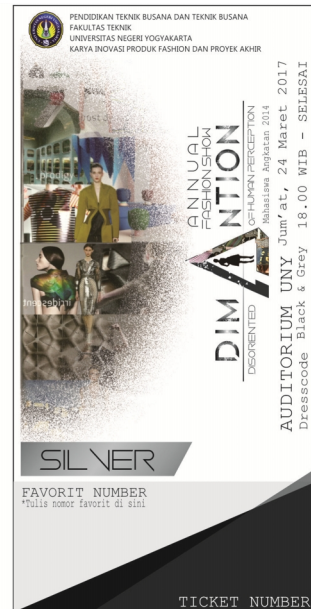
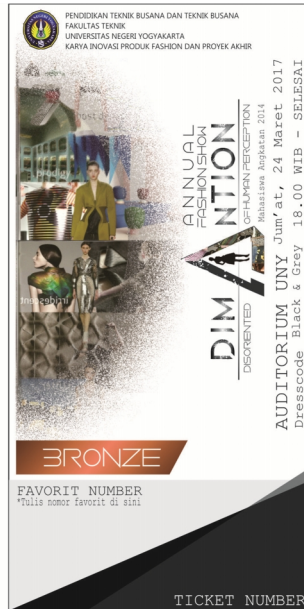
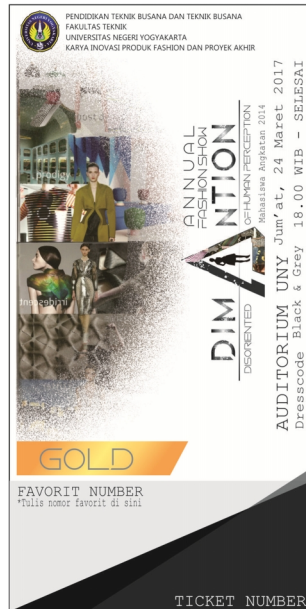
(Hari Kerja, 09:00_15:00
CP : HASNA 089674395063
SAROH 085725576929
NURUL 082118596614

dresscode : black & grey

sponsor by:

2. Tiket



Lampiran 7 Headpieces



Lampiran 8. Model nampak depan



Lampiran 9. Foto Desainer Bersama Model

